

# PC PLAYER

*Der neue Spiele-Standard?*

**Quake Vollversion  
schon jetzt gespielt**

*Kompetent und kritisch*

**Von Afterlife bis Z  
25 detaillierte Tests**

*Hardware für Spiele-PCs*

**Test: 3D-Brillen  
& 8fach-CD-ROMs**

*Ausgetestete Spieletips*

**Normality, Longbow,  
WC2: Dark Portal**

*Großes Preisausschreiben*

**Eine Woche nach  
San Francisco**



► **Verprügelt:** Time Commando im Test ► **Verhext:** So funktionieren Hex-Editoren  
► **Verschmiert:** Grafiksensation Power Goo ► **Verspielt:** Die ersten Direct3D-Spiele



Alter  
18-99



1-6

Nicht für  
Kinder unter  
18 Jahren  
geeignet:  
Verschluckbare  
Kleinteile



DAS SPANNENDE GESELLSCHAFT

# UAKKE

IS FOR EVERYONE



SSPIEL FÜR DIE GANZE FAMILIE.



Welche Vorteile stecken wirklich im Internet?  
Mit dem „Internet-Magazin“ wissen Sie mehr:  
nutzenorientiert, praxisbezogen, verständlich.

**Praxis**

**Infos**

**Adressen**

# Internet Magazin

mit  
**.net**

**Im WWW**

- Virtuelle Ausstellungen
- Jobsuche
- Elektronischer Kiosk

Ereignisse im Netz:

**Olympia  
in Atlanta**

Internet Relay Chat:

**Treffen im  
Cyberspace**

Workshops zu:

**Winsock  
Java  
HTML**

Das Internet begi

Wenn Sie als Arzt einen bestimmten Artikel in der Bibliothek der Universität Chicago suchen, oder wissen wollen, wo Sie die Mondlandung der Apollo 11 im Internet finden – hilft Ihnen das "Internet-Magazin" weiter. Das "Internet-Magazin" liefert Ihnen jeden Monat verlässliche Fakten zu den neuesten Online-Entwicklungen, fundiertes Wissen zu kniffligen Online-Problemen, Orientierung im weltweiten Internet-Angebot sowie Berichte zum internationalen Online-Geschehen vom führenden britischen Internet-Magazin ".net". Testen Sie das neue "Internet-Magazin", wenn Sie Wert auf verständliche und nützliche Internet-Informationen legen!

**Neu – jetzt im Handel!**

**Alles, was das Netz bringt://**  
**Das Internet-Magazin**



# Als das Sommerloch kam ...

Im August kommen keine guten Spiele raus. Dachten wir zumindest, an die August-Flauten der letzten Jahre gewöhnt. Doch plötzlich kündigt sich ein Hit nach dem anderen an: Von Afterlife bis Z sind die Erwartungshaltungen hoch. Da der Sommer sich bis dahin eher regnerisch gab, reiben sich die Spieletester schon die Hände: Wer will bei so vielen guten Spielen noch baden gehen?

Baden gegangen sind einige dann aber doch. Von wegen »Superhits« – bei keinem der neuen Titel sahen wir die Qualitäten für einen Gold Player. Das an anderer Stelle eiligst hochgelobte »Z« löst beim gründlichen PC-Player-Test tierischen Frust aus. Afterlife macht keinen an. Wenigstens für Quake können sich einige Redakteure begeistern – doch auf einmal spielt id Software beleidigt und rückt die Vollversion doch nicht zum Testen raus, obwohl unlautere Beta-Tester schon das Internet mit Raubkopien überschwemmen. Gold Player für sechs schnell durchgespielte Shareware-Level? Ohne uns.

Und schließlich trifft, wider Erwarten, die fertige Version von »Grand Prix 2« ein. Man erinnert sich: Test in Ausgabe 4/96. Urteil: »Sehr gut, aber viel zu langsam«. Microprose hört's, ruft den Programmierer an, verzögert alles um ein paar Monate und beschleunigt das Spiel um ein paar Prozente. Für die runderneuerte Version gibt es jetzt auch einen Gold Player. Und ein wenig Genugtuung, daß eine Spielezeitschrift vielleicht doch die Hersteller zu besseren Programmen erziehen kann.

*Boris Schill*



**GOLD  
PLAYER**

Ein Gold Player geht an einen Oldie: Die überarbeitete Version von **Grand Prix 2** ist schneller und klar das Referenzprogramm für alle Rennspiele.

**81**



Die halbe Spielwelt wartete gespannt auf **Quake**. Die Shareware ist da, die Vollversion fast fertig, die Fans flippen aus. Mehr ab Seite

**32**



Ganz am Ende des Alphabets platziert sich **Z**. Und das mit vielen Vorschußlorbeeren bedachte Spiel hat auch einige echte Haken.

**52**



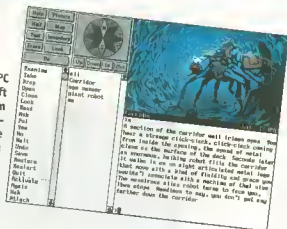
LucasArts goes SimCity: **Afterlife** ist die skurrile Simulation des Jenseits, aber weder himmlisch gut, noch höllisch schlecht.

**64**

# PC PLAYER

Finden Sie den  
Mörder, und  
fliegen Sie  
nach San  
Francisco: Das  
»Golden Gate  
Killer«-  
Preis-  
schreiben ist  
auf Seite

14



Wer diesen Monat PC  
Player plus gekauft  
hat, erhält einen  
besonderen Lecker-  
bissen: Das komplette  
»Gateway« von Legend,  
inklusive Hintbook.

10



Ein Computer dreht  
durch, und ein Tech-  
niker reist durch  
acht Zeitzonen:  
»Time Command« setzt 3D-  
Grafik auf  
ungewöhnliche  
Art und Weise  
ein.

70



Kein Spiel war  
Anlaß zu so vielen  
Spekulationen wie  
»Quake«. PC Player  
hat die Shareware-  
Version komplett  
auseinander  
genommen und die  
Vollversion schon  
angespielt.

32



40

64, 52, ...

130, 122

126, 150, 142

14

## Software

### Aktuell

Preview: Golden Gate Killer	
Nebel über der Bucht	14
Preview: Syndicate Wars	
Einstürzende Altbauten	16
Preview: Shattered Steel	
Schüttel-Schatten	18
Preview: Microsoft	
Zur Hölle mit dem Truck	22
Kurzmeldungen	24
Hitporaden	20

Test: Mortimer and the Riddles of Medellon	
Kids Assault	110
Test: Kels Power DOO	
Just goo it	119
Hizerre Anwendung:	
Zu heiß gebadet	120
www.pcplayer.de:	
PC Player online	29
8us-Report	132
Hell of Fame:	
Quest for Glory Anthology	116

## Hardware

Test: Bloch Leutwerke	
Acht-ung Falle!	122
Test: 3D-Drille Simuleyes	
Ein tiefer Blick	130
Test: 3D-Drille Cyberboy	
... mit blauen Augen	131
Keine Panik: Hex-Editoren	
Hexamin und andere Hilfsmittel	133
Technik Trell	162



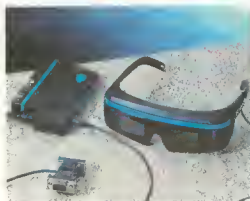
Bilder fälschen leicht gemacht. »Kay's Power G00« ist ein neuartiges Mal-Programm mit absolut verblüffenden Effekten.

119



Nie mehr abstürzen: Unsere Tips zu »AM-64 Longbow« von Electronic Arts machen auch aus Ihnen einen Profi-Piloten.

150



Schau mir in die Augen, Spieler: Zwei neue 3D-Brillen für den PC müssen im Player-Labor beweisen, ob sie Spiele plastischer machen oder nur Kopfschmerzen verursachen.

130



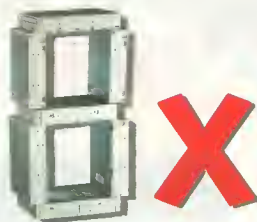
Auch die Bitmap Brothers kochen nur mit Wasser. Unser Test zu »Ze offenbart: Hier gibt es mehr Design-Probleme, als andere vermuten.

52



Die ersten richtigen Microsoft-Spiele sind das: Weltexklusiv werfen wir Ihnen ersten Blick auf »Hellbender« und »Monster Truck Madness«.

22



Wie schnell ist »achtmal schneller«? Die aktuellen Bfach-CD-ROMs wurden auf Spielertauglichkeit und Fehleranfälligkeit getestet.

122

## Special

### Quake

Ger Test .....	32
6ie Vallverslan .....	46
6ie Tips .....	42
6ie Technik .....	44

### Afterlife

Ger Test .....	64
6ie Gätterspiele .....	66

### Z

Ger Test1 .....	52
Ger Vergleich .....	58
Die Tips .....	61

## Spiele Tests

Affäre Marlov .....	162
Afterlife .....	64
Back to Baghdad .....	76
Boku Gaku .....	94
Battle Race .....	76
Catfighter .....	74
Clase Combat .....	163
CyberJudes .....	166
Elk Maan Murder .....	112
Grand Prix 2 .....	61
Greg Norman Golf .....	110
Isis .....	97
Karma .....	96
Kick Off 96 .....	62
Laany Labyrinth .....	92
Martian Chronicles .....	164
Manty Pythan Rally Grail .....	166
Need for Speed Special .....	66
NHL Power Play '96 .....	84
Professor Tim .....	106
Quake .....	32
Time Command .....	76
Virtual Carpatetian .....	98
World Class Gerathian .....	90
Z .....	52

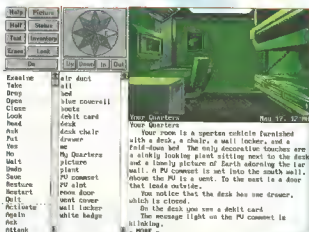
## Tips & Tricks

AM 64 Langbow .....	156
Albian .....	160
6esent1 2 Setret Levels .....	156
6ie Fugger 2 .....	166
Ellisabeth I. .....	160
Klingani .....	160
Narmellty .....	136
Quake .....	42
Virtua Fighter .....	166
Wer Cret 2: .....	
Beyond the Dark Portal, Teil 1 .....	142
Z .....	62

## Rubriken

CG-ROM-Inhalt .....	10
Editorial .....	5
Finale .....	168
Impressum .....	26
Inseratenverzeichnis .....	161
Leserbriefe .....	166
PC Player Index .....	31
Sa werten wir .....	36
Varschau .....	167

# CD-INHALT



Keine Demonstrationsversion, sondern ein komplettes Spiel: Das Legend Adventure »Frederik Pohl's Gateway« begeistert damals wie heute. Sie installieren es über unser DOS-System oder indem Sie im Verzeichnis \GATEWAY einfach GO tippen.

Kampfroboter auf Taktikpfaden: Wer Sierras stilles Strategiespiel noch nicht kennt, sollte sofort die Demo unter Windows 95 starten (am einfachsten über den PC Player »AutoRunnere«).



3D-Grafik und die Folgen: Was man mit Polygonen und Vektoren alles Eindrucksvolles machen kann, zeigt »Time Commando«.

Da wird dem Nostalgie-ker warm ums Herz: In »Return of Arcade« sind viele Automaten-Klassiker für Windows 95 umgesetzt worden. Das originale »Pacman« dürfen Sie bei uns anspielen.



## Spielbare Demos

- 3 Skulls of the Toltecs**  
DOS, 1 MByte \DEMOS\3SKULLS\GO.BAT  
**Citizens**  
DOS, läuft ohne Installation von der CD \DEMOS\CITIZENS\GO.BAT  
**Die Alfäre Morlov**  
Windows über »PC Player AutoRunnere« starten  
**Frederik Pohl's Gateway**  
DOS, 7 MByte \GATEWAY\GO.BAT  
**Gubble**  
Windows 95 über »PC Player AutoRunnere« starten  
**Kick DII 96**  
DOS, 36 MByte \DEMOS\KD96\GO.BAT  
**MissionForce: CyberStorm**  
Windows 95 über »PC Player AutoRunnere« starten  
**MS Return of Arcade**  
Windows 95 über »PC Player AutoRunnere« starten  
**Return of the Space Invaders**  
DOS, 3 MByte \DEMOS\SPACEINV\GO.BAT  
**Surface Tension**  
DOS, 14 bis 48 MByte \DEMOS\SURFACE\GO.BAT  
**The Mutation of J.B.**  
DOS, 12 MByte \DEMOS\JB\GO.BAT  
**Time Commando**  
Windows 95 über »PC Player AutoRunnere« starten

## Selbstablaufende Demos

- Tomb Raider**  
DOS, läuft ohne Installation von der CD \PREVIEWS\TOMB\GO.BAT

## Windows-Magazin

Multimedia Leserbrief 9:11

## Patches

- Battle Race**  
Patch auf Version 1.01.00 \PATCHES\BATRACE  
**Battleground 3: Waterloo**  
Patch auf Version 1.01 \PATCHES\BATTLE3  
**Civilization 2**  
Patch auf Version 1.11.16 \PATCHES\CIV2  
Patch für die deutschen Texte \PATCHES\CIV2GER  
**Descent 2**  
Patch auf Version 1.1 \PATCHES\DESCENT2  
**Dune 2**  
Patch für mehrere Soundkarten \PATCHES\DUNE2  
**F1 Manager '96**  
Patch auf Version 1.10 \PATCHES\F1MANA  
**Flight Unlimited**  
Patch für Matrox Millennium \PATCHES\FLIGHTUN  
**Mechwarrior 2**  
Netzwerk-Update \PATCHES\NETMECH  
**Monopoly**  
Patch 1.3 (von Westwood) \PATCHES\MONOPOLY  
**Virtual Snooker**  
Patch auf Version 1.1 \PATCHES\VERSNOOK  
**Warcraft 2**  
englische Sounds \PATCHES\WAR2



## Programme

### CDT 1.13

CD-ROM-Tool

\\PROGRAMM\\CDTOOLS

### DCC 4.1

PC-Player-Version des DOS-Dateiprogramms

\\PROGRAMM\\DCC41PCP

### Game Wizard 3.0

Spieler-Utilities

\\PROGRAMM\\GAMEWIZ

### nVidia-Grafikkarte

Testprogramm für PCI-Bus

\\PROGRAMM\\NVIDIA

### PCXDUMP 9.3

Bildschirm-Capture-Programm

\\PROGRAMM\\PCXDUMP

### PICEM 3.2

Bildbetrachter

\\PROGRAMM\\PICEM

### VGA-Denkmals

verschiedene Grafik-Benchmarks

\\PROGRAMM\\VGBENCH

## Hilfen für Spieler

### DatenPlayer Deluxe

Testdatenbank mit den neuen Wertungen über »PC Player AutoRunner« starten

## Audio-Tracks

Track 2: The Mutation of J.B.

1:45

Track 3: The Mutation of J.D.

0:37

Track 4: The Mutation of J.B.

2:20

## KOMPLETTES LEGEND-ADVENTURE

Mit dieser CD dürfen Sie sich auf eine ganz besondere Software-Perle freuen: Sie finden bei uns in diesem Monat das komplette Legend-Adventure »Frederik Pohl's Gateway«. Damit Sie mit dem Spiel auch Spaß haben, sollten Sie vor dem Start unter DOS rund 600 KByte freien Speicher besitzen. Am einfachsten installieren Sie das Spiel über unser DOS-Startprogramm (einfach »Start« tippen, und dann nach einander auf die Tasten »Demos« und »Frederik Pohl's Gateway« klicken). Das Adventure belegt auf der Festplatte nur rund 6 MByte.

## SO BENUTZEN SIE DAS CD-ROM

Alle DOS-Demos starten Sie am besten von unserem DOS-Menüprogramm aus. Wechseln Sie dazu am besten von DOS aus auf das Laufwerk der CD und tippen Sie START. Die Demos erreichen Sie, wenn Sie auf die Taste »DEMOS« klicken. In unserem DOS-Programm finden Sie außerdem Hinweise auf die Shareware-Programme, die Patches und die Spielstände, die wir auf dieser Ausgabe der CD veröffentlicht haben.

Spieler-Demos für Windows 3.1 oder Windows 95 starten Sie am einfachsten von unserem »PC Player AutoRunner« aus. Unter Windows 3.1 müssen Sie dazu das Programm »AUTORUN« im obersten Verzeichnis der CD ausführen. Unter Windows 95 legt dieses normalerweise von selbst los, sobald Sie die CD in das Laufwerk einlegen. Mit diesem Mini-Menü starten Sie auch unser Magazin-Programm mit den Multimedia-Leserbriefen, sowie unsere Spiele-Datenbank »DatenPlayer Deluxe«. Weitere Informationen finden Sie, wenn Sie im »PC Player AutoRunner« auf die Taste »Les Mich!« klicken.

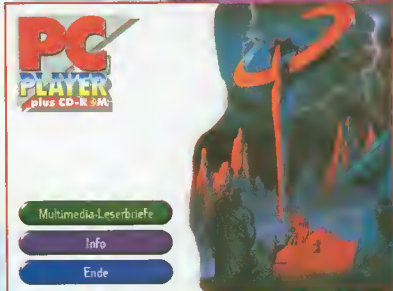
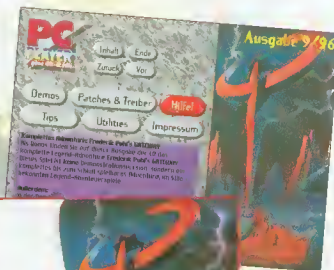
Bei Problemen mit der CD können Sie Anfragen an folgende E-Mail-Adresse richten: [cdrom@pcplayer.mhs.compuserve.com](mailto:cdrom@pcplayer.mhs.compuserve.com) oder per Post oder FAX direkt an den Verlag.



Adventure-Fans aufgepaßt: In »The Mutation of J.B.« müssen Sie den Jungen »Johnny«, der durch ein Experiment in ein kleines Ferkel verwandelt wurde, durch das Abenteuer führen.



Diesen Monat haben wir wieder für Fußball-Fans auf der CD. Mit »Kick Off 96« kommen die Sportspieler auf ihre Kosten, die nichts von überladenen Menüs halten.



Wie jeden Monat starten Sie die Demos am einfachsten mit dem DOS-Menüsystem oder unter Windows mit dem »PC Player AutoRunner«. Mit letzterem können Sie sich am besten auch die Multimedia-Leserbriefe anschauen.



# Z N

J E T Z T K O M P L E T

MIT  
SENSATIONELLE  
360°-RUNDUM-  
SCROLLING

EINE REVOLUTION IM SPIELGENRE: SELTEN ZUVOR WAR DIE REAKTION DER FACHPRESSE ÄHNLICH EUPHORISCH UND DERART EINSTIMMIG WIE BEI ZORK NEMESIS:

„ANSCHNALLEN UND DAS STAUNEN EINSTELLEN: DIESES SPIEL SIEHT SO COOL AUS, DASS IHRE KINNLADE MIT TESA-STRÉIFEN BEFESTIGT WERDEN SOLLTE; SIE FÄLLT SONST GARANTIERT HERUNTER. ... ZORK NEMESIS ... SETZT MAßSTÄBE FÜR DAS GENRE. ... EINE DER BESTEN 3D-SPIELWELTEN, DIE JE GESCHAFFEN WURDE.“

BORIS SCHNEIDER, FÜNF VON FÜNF STERNEN,  
PC PLAYER 5/96

„ZORK NEMESIS: DAS NONPLUSULTRA“ PC SPIEL 6/96

„ZORK NEMESIS KANN DURCH SEINE MYSTISCHE HANDLUNG, DIE VIELEN PUZZLES UND AUSGEKÜGELTEN TECHNOLOGIEN ÜBERZEUGEN.“ PC GAMES 6/96

„KAUM ZUVOR HAT ES EIN SPIEL GEGEBEN, DAS ATMOSPHÄRISCH SO DICHT WAR.“ ENTERTAINMENT MARKT 8/96, FÜNF VON FÜNF STERNEN

„ZORK NEMESIS GEHÖRT EINDEUTIG ZU DEN BESTEN GRAFIK-ADVENTURES, DIE AUGENBLICKLICH DEN SPIELMARKT EROBERN.“ CD-ROM MAGAZIN 6/96

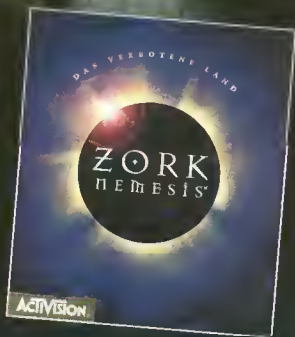
# RK ESIS

## T I N D E U T S C H !

### R B O T E N E N D

„HERVORRAGENDER TITEL, DEN SIE NICHT VERPASSEN  
SOLLTEN.“ MCV 5/96

„ÜBER FÜNFZIG MINUTEN AUSGEZEICHNETES  
VIDEOMATERIAL UND EIN VON RÄTSELN DURCHTRÄNKTES  
LAND WERDEN SIE MIT SICHERHEIT STUNDEN UM  
STUNDEN AM SCHIRM FESSELN.“ CD DIREKT 6/96



# ACTIVISION®

IM EXKLUSIV-VERTRIEB VON

**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.bomico.com>

# NEBEL über der Bucht

## GOLDEN GATE KILLER — FACTS

- ▶ **Hersteller:** Bomico
- ▶ **Genre:** Krimi-Adventure
- ▶ **Termin:** August '96
- ▶ **Besonderheiten:** Die Story beruht auf einem authentischen Fall des SFPD-Detectives Frank Falzon.

etwas mit einer Baufirma zu tun gehabt haben muß. Wußte er zuviel über ein illegales Bauprojekt? Warum landete er an einen Betonklotz gebunden in der Bucht von San Francisco?

Dieser Kriminalfall hat sich wirklich ereignet. Die Namen der Beteiligten wurden natürlich für das Spiel abgeändert, aber Frank Falzon stand während seiner Dienstzeit vor den gleichen Problemen wie Sie selbst. Deswegen sollten Sie die Tips beherzigen, die Frank Falzon per Videoclip an einigen Stellen gibt. Jederzeit im Spiel abrufbar ist eine umfangreiche Hilfsfunktion, die Sie mit den Gepflogenheiten und Regeln der Ermittlungskunst vertraut machen. Hier lassen Sie beispielsweise, welche Voraussetzungen nötig sind, bevor Sie eine verdächtige Person verhören können. In maximal zehn Tagen müssen die Ermittlungen abgeschlossen sein. Während dieser Zeit warten neben harter Kombinationsarbeit mehr als 80 Minuten Video auf Sie, die an über 20 Originalschauplätzen in San Francisco gedreht worden sind.

(ra)

**Alcatraz, Chinatown, steile Straßenschluchten - San Francisco ist eine faszinierende Stadt. Zum Sightseeing haben Sie als Inspektor beim SF Police Department keine Zeit, denn bei »Golden Gate Killer« müssen Sie einen Mordfall aufklären.**

**D**as Flair und die Atmosphäre von San Francisco inspirieren seit Jahrzehnten Krimiautoren und Filmemacher. So ging Humphrey Bogart als Privatdetektiv Sam Spade bereits in den vierziger Jahren auf die Suche nach dem Malteser-Falken. Karl Malden und Michael Douglas führten in den siebziger Jahren die Tradition als Mike Stone und Steve Heller auf den »Straßen von San Francisco« fort, und seit einem halben Jahr geht Don »Crockett« Johnson in einer eigenen Fernsehserie als Inspektor Nash Bridges beim San Francisco Police Department (SFPD) auf Streife. Auch Computerspiele wählen die Stadt oft als stimmungsvollen Hintergrund. Beim Oldie-Rennspiel »Vette« rasen Sie in Häuserschluchten um die Wette, »Carmen Sandiego« hat hier ihr Hauptquartier, und beim Krimi-

Adventure »In the 1st Degree« müssen Sie die Rolle eines Staatsanwaltes übernehmen.

Bei »SFPD Homicide«, dem neuesten Abenteuer von Grolier Interactive, stehen Sie ebenfalls auf der Seite des Gesetzes. In Deutschland erscheint das Spiel bei Bomico unter dem Titel »Golden Gate Killers«.

## Recht und Ordnung

Sie treten hier in die Fußstapfen von Frank Falzon, seines Zeichens ehemaliger Inspektor beim Morddezernat des SFPD. Eines Tages erfahren Sie, daß am Pier 91 eine Leiche aus dem Wasser geborgen wurde. Sie machen sich auf den Weg, um Spuren zu sichern und mit dem Mann zu sprechen, der die Leiche entdeckt hat. Wie im richtigen Leben beraten Sie sich mit dem Polizeipathologen oder Freunden und Bekannten des Toten. Beweisstücke können diversen Tests unterzogen werden. Sie können sie zum Beispiel auf Blut oder Fingerabdrücke untersuchen, aber auch eine Materialanalyse durchführen. Die Ergebnisse landen auf Ihrem Schreibtisch, von dem aus Sie auch Zugang zum Polizeicomputer haben. Hier können Datenbanken von vermisteten Personen oder die Aufzeichnungen des DMV (dem amerikanischen Straßenverkehrsamt, nicht unserem Verlag), durchgesehen werden. Im weiteren Spielverlauf bestellen Sie Angehörige der vermisteten Personen zur Identifizierung in die Leichenhalle und kommen schließlich dahinter, daß der Tote



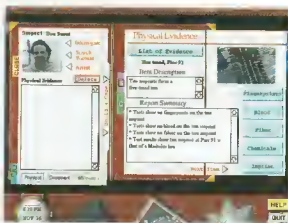
Auf dem Stadtplan sind die Orte markiert, die Sie besuchen können.



Frank Falzon persönlich gibt Ihnen Tips zur Ermittlungsarbeit.



Kein schöner Anblick: Dieser Herr lag schon etwas länger im Wasser.



Ergebnisse von Laboruntersuchungen und Gesprächen werden automatisch festgehalten.



ATTIC-Bücher je 24.<sup>90</sup>

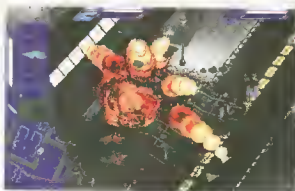
# EINSTÜRZENDE ALTBAUTEN

Mit Kleinigkeiten hält sich Bullfrog gar nicht erst auf: Im »Syndicate«-Nachfolger sprengen Cyborg-Agenten ganze Stadtteile.

Eines kann man Bullfrog mit Sicherheit nicht vorwerfen: mangelnde Innovationslust und Kreativität. Doch wer Ausnahmeprogramme wie »Populous« erinnert, darf hin und wieder auch mal einen Gang zurückschrauben. Das neue »Syndicate Wars« versucht gar nicht erst, den Genialitätspreis zu gewinnen. Statt dessen stellt es einen geräüberholten zweiten Teil des erfolgreichen »Syndicate« dar. Die Hintergrundgeschichte hat sich kaum geändert; einmal mehr gilt es, mit vier Agenten Aufträge in einer konzernbeherrschten Alpträumenwelt zu erfüllen.

## Gut getunt ist halb gewonnen

Die Cyborgs dürfen wiederum kräftig aufgebohrt werden – im wörtlichen Sinne. Denn wo schwächliche Muskelmasse kaum ausreicht, den mit allerhand Waffen gepackten Endzeitkrieger durch die Straßen rennen zu lassen, wird eben eine stählerne Prothese implantiert. Und was beim Einsatz funktioniert, kann auch für Arme, Torso und Gehirn nicht schlecht sein. Sobald Sie die nötige Knete zusammenhaben, gleichen Ihre Elitekämpfer deshalb wandelnden Elektronik-Bastelstuben. Die vier Körper-Upgrades beeinflussen Geschwindigkeit, Treffsicherheit, Intelligenz sowie Panzerung



Große Explosionen sind das Markenzeichen von Syndicate Wars. (320 x 200)

und kommen in vier Güteklassen vor. Nun wäre freilich selbst der wichtigste Terminator-Verschnitt nur als Einkaufstüten-Träger zu gebrauchen, hätte er nicht zusätzlich noch Waffen dabei. Und die gibt es, im Gegensatz zum recht spartanisch ausgerüsteten Vorgänger, zuhauf. Minikanonnen; Uzis, Laser und Energiekeulen füllen die Sparte »praktische Handfeuerwaffen«, weitreichende Superwummen und Raketenwerfer befriedigen fortgeschrittene Zerstörungsgelüste. Dazu gibt es (für Gegner unsichtbaren) Stacheldraht, der sich wunderbar an Engstellen drapieren lässt, und den beliebten »Überzeugungsstrahl«. Hiermit konvertiert man neutrale Stadtbewohner zu hängenden Gefolgsleuten. Das Angebot wird von Medizinkästen, Sprengstoffen und Gasbehältern abgerundet.

## Vier Cyborgs, 40 Städte

Zu Beginn des Spiels entscheidet man sich für eine von zwei Seiten. Eurocorp kann man sich als Söldner-Polizeitruppe vorstellen, die »Kirche der neuen Epochen« ist hingegen eine militante Bruderschaft. Die Einsätze und sämtliche Textbeschreibungen ändern sich entsprechend, auch die Ausrüstung ist leicht unterschiedlich. Teilweise dürfen Sie wählen, in welcher Reihenfolge Sie drei verknüpfte Einzelaufträge abarbeiten, ansonsten aber präsentiert sich die Handlung linear. Die Grafik wurde kräftig aufgebohrt und zeigt



Gehirnimplantate gaukeln den Menschen eine helle Welt vor. Die Wirklichkeit offenbart sich, wenn der Glückseligkeits-Chip ausfällt ...

nun düstere Straßenzüge, abweisende Festungen und riesige Wolkenkratzer. Alles, was man sieht, darf man auch zerstören – die resultierenden Explosionen füllen schon mal den ganzen Bildschirm. Wenn ein Agentenrump dieselbe Stadt später nochmals betritt, sind meistens noch die Spuren des ersten Besuchs zu sehen. Die isometrische Darstellung kann nicht nur vergrößert, sondern auch gedreht werden. Dazu kommen etliche Licht- und sonstige Effekte – alles zu Lasten der Geschwindigkeit. In der uns vorliegenden Preview-Version lief das Spiel auf einem Pentium/120 in VGA-Auflösung flüssig; im Super-VGA-Modus hingegen unspielbar langsam. Es ist zu hoffen, daß Bullfrog hier noch Verbesserung schafft. Auffällig ist vor allem die Vielzahl der Objekte (etwa verschiedene Fahrzeuge, die man auch steuern darf), sowie nette Details (Videoleinwände zeigen beispielsweise einen Stadt-Rundflug).

Der Schwierigkeitsgrad der Missionen soll über dem des Originals liegen, zum Erfolg nicht nur Dauerfeuer, sondern auch viel Taktik nötig sein. So sucht man zwei Informanten auf, die einem den Aufenthaltsort eines Gangsters verraten. Neben den Solo-Einsätzen wird viel Wert auf den Mehrspielermodus gelegt. Hier dürfen Sie nicht nur mit Ihrem Team gegen das eines Freundes antreten, sondern können zusammen mit ihm ein und dieselbe Mannschaft steuern. (la)

## SYNDICATE FACTS

- ▶ **Hersteller:** Bullfrog
- ▶ **Genre:** taktisches Actionspiel
- ▶ **Termin:** September '96
- ▶ **Besonderheiten:** Zwei unterschiedliche Städte balgen sich in zoomenden und drehenden Zukunftsstädten; geboten werden ausgefüllte Mehrspieler-Modi und mehr Waffen als beim Vorgänger.



Unsere Agenten wehren sich mit intensivem Abwehrfeuer gegen einen Schwerebegleiter. (640 x 480)



# VICTORY 3D

## ANSCHNALLEN!

Die erste ELSA 64-Bit Grafikkarte mit Grafik-, Video und 3D-Beschleunigung



Ausgabe 7/96

**Produkt des Monats**

Ausgabe 7/96



Schon ab 498,- DM\*

\*unverbindliche Preisempfehlung

### ELSA VICTORY 3D Hardware

- S3 VIRGE 2D/3D Grafikchip
- Schnelles EDO DRAM, 40ns, Single Cycle
- 2 bis 4MB Grafikspeicher (aufrüstbar)
- 2-Kanal Busmaster DMA
- 150 Hz maximale Bildwiederholfrequenz
- Kombiniertes VESA Feature Connector und S3 Scenic Highway Anschluß für optionale Erweiterungen

### 64-Bit 2D Grafikpower für

- Windows 95 mit Direct3D
- Windows 3.1x
- Windows NT 3.51 und 4.0\*
- DS/2 Warp\*

### Videoeffekt von Anfang an

- MPEG Wiedergabe (Software)
- AVI Wiedergabe
- Videokalibrierung und -filterung
- Video-Overlay

\*in Vorbereitung

### Echte 3D-Beschleunigung mit

- Texture Mapping
- Texture Filter (Bi-Linear & Point)
- Gouraud Shading
- Perspective Correction
- Alpha Blending (Transparenz)
- Fogging, etc.

### Support aller 3D-Standards

- Microsoft Direct3D
- S3 S3d
- Intel 3DR
- Argonaut Blander
- Criterion RenderWare

### Unschlagbar!

- 4 MB schneller 3D und Texture Memory
- 3D-Speil bis 1024 x 768 Pixel bei 4 MB
- Superschnelles DOS mit VBE 2.0 Support
- 3D-Game Highlights inkl.:
  - Battle Race (Vollversion)
  - FX Fighter (Vollversion)
  - Terminal Velocity (Special Edition)

NOVEMBER 28.8 - 1.1.1996  
**CEBIT HOME**  
 ELECTRONICS  
 Halle 4, Stand D 29/22

ELSA GmbH  
 Sonnenweg 11  
 D-52070 Aachen

Vertrieb Info-Tel. +49(0)241-9177-917  
 Vertrieb Info-Fax +49(0)241-9177-917  
 FaxBox (Abruf) +49(0)241-9177-4  
 Mailbox Modem +49(0)241-9177-981  
 Mailbox ISDN +49(0)241-9177-7800  
 CompuServe GO ELSA  
 Internet <http://www.elsa.de>

**(ELSA)**  
 Datenkommunikation  
 Computergrafik



# SCHÜTTEL-SCHATTEN

Dieser Konvoi muß geschützt werden. Kommt er am Ziel an, entlädt er Selbstschuß-Kanonen, die bei der Verteidigung helfen.

Interplays Robotkrieg-Variante will mit schneller Grafik und schönen Explosionen vor allem Actionfans ansprechen.

**A**ufwendige 3D-Simulationen um wichtige Kampfbots sind groß in Mode, doch bislang beherrschten zwei Softwarefirmen mit ihren Titeln die Konkurrenz: Activations »Mechwarrior 2« tendierte eher zur Simulation, Sierras »Earthsiege 2« ein wenig mehr zum Actionspiel. Noch weiter weg vom Simulieren will Interplay. »Shattered Steel« soll die interessantesten Aspekte des Genres aufgreifen, auf komplizierte Details jedoch verzichten.

Im Jahre 2132 hat sich die Menschheit im All ausgebreitet und in zwei Parteien geteilt: Auf den der Erde am nächsten liegenden Systemen herrscht Ruhe und Ordnung, in den Randbezirken hingegen Chaos und Anarchie. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Soldners, der auf einer Grenzwelt für eine Bergbau-Firma arbeitet. Doch was als Zwischenfall bei einer Minen-Installation beginnt, weitet sich schnell zum üblichen Untergangsszenario aus. Angriffs-lustige Aliens, woher auch immer, invasieren drei von Menschen bewohnte Planeten. In rund 70 Missionen, teilweise nicht-linear, stellt man sich dem Ansturm als wackerer Held entgegen. Auf einem rotierenden Globus sucht man sich in der Kampagne den nächsten Schauplatz aus. Vor dem Einsatz wird der Kampfbots mit einer Primär- und Sekundärwaffe ausgerüstet, nachdem man sich über die zu erwartenden Gegner informiert hat. Ein 3D-Flug



Ein kleiner Schwebgleiter kommt hinter einem Gebäude hervor und wird sofort aufs Korn genommen.

über eine Gitternetz-Karte zeigt vorab die taktischen Gegebenheiten der Region.

## Ausgefällte Missionen

Auch wenn es den Faktor Action betont, ist Shattered Steel keinesfalls ein reines Ballerspiel – es fehlen nur diverse Spezialkommandos und Optionen der erwähnten Konkurrenzprogramme. Doch die eigentlichen Aufgaben sind nicht weniger interessant. So gibt es altgewohnte Einsätze wie Patrouillen, Gebäude beschützen oder Festungen zerlegen. Ein Teil der Missionen ist sogar überraschend differenziert. Da müssen Gefangene befreit werden, ohne daß währenddessen der Gefängnis-komplex vernichtet wird. Dann klettern erstere (nicht sichtbar) in ein bereitstehendes Shuttle, welches sich anschließend entfernt – und natürlich den feindlichen Flugapparaten entkommen sollte. Ein anderes Szenario besteht in der Verteidigung einer Basis. Es endet jedoch nicht etwa in dem Moment, als man zusammen mit der zu eskortierenden Lkw-Gruppe die Basis erreicht. Statt dessen stellen die Transportfahrzeuge Selbstschuß-Kanonen auf, die wenige Sekunden später mit ihren Truppschneidern die Umgebung abgraben und auf jeden erspähten Gegner wütend feuern. Wird also ein Teil der Transporter vorzeitig zerstört, erhält man weniger Unterstützung bei der Abwehr des Hauptangriffs.

Insgesamt soll es der Spieler mit 30 verschiedenen Waffensystemen und 50 Alien-Truppentypen zu tun bekommen. Wie gewohnt, dürfen die Kampfbots ihre Kanzel drehen, was in der Außenansicht schön zu sehen



ist. Beim Anspielen fanden wir allerdings die Anzeige von Bewegungs- und Sichttrichtung etwas verwirrend, Earthsiege 2 löst diesen Punkt wesentlich besser.

## Grafik-Feuerwerk

Die Licht- und Explosionseffekte gehören zum Feinsten. So leuchten Gebäude und Roboter im Schein von Laserstrahlen, Einschläge werden von Leuchtkreisen begleitet, Schwebgleiter suchen mit Lichtkegeln den Boden ab. Man bewegt sich über Ebenen und Hügel im Voxel-Look, auf denen große Vektorgebäude stehen, im Hintergrund ist ein düsterer Pixel-Horizont zu sehen. Den in Massen auftauchenden Spinnen-Robots lassen sich einzelne Beine abschießen, bis sie umgeschlagen zu Boden knallen – sich dann aber meist noch einmal aufrappeln und das Feuer erwidern. Dieselben Roboter stehen auch schon mal auf den Zehnen, um über einen Hügelkamm zu üben. Eine dreidimensionale Gitternetz-Karte zeigt die Positionen sämtlicher Kampfeinheiten und Gebäude. Am Ende einer Mission wird aufgezählt, welche Waffensysteme man aufsummiert konnte, bevor die Kampagne weitergeht. Hat man nicht alle Missionsziele erfüllt, kann der nächste Auftrag deutlich schwieriger werden.

Das fertige Programm wird unter MS-DOS laufen, die Auflösungen 320 mal 200 sowie 640 mal 480 Pixel bieten und mit bis zu 16 Personen im Netzwerk spielbar sein. Es soll mehrere Multiplayer-Modi wie »Anarchie« und »Teamwork« geben und außerdem einen umfangreichen Szenario-Editor.

(la)

## SHATTERED STEEL – FACTS

- **Hersteller:** Interplay
- **Genre:** 3D-Actionspiel
- **Termin:** November '96
- **Besonderheiten:** Aufwendige Licht- und Explosionseffekte; Netzwerkunterstützung für bis zu 16 Mitspieler.



Eine Rakete hat soeben das rechte Vorderbein eines Spinnen-Mechs getroffen.



# Puppen, Perlen und PISTOLEN

Harte Zeiten für Detektive

PRAUEN MACHEN ÄRGER, ABER ÄRGER IST  
IHR GESCHÄFT. FÜR DIE RICHTIGE FRAU  
UND HUNDERT DOLLAR VORSCHUSS WÄREN  
SIE BEREIT, EIN PAAR ZÄHNE UND IHRE  
FREUNDE AUF'S SPIEL ZU SETZEN.

IN EINER SCHMUTZIGEN WELT ZWISCHEN  
KORRUPTEN POLIZISTEN, GESTOHLENNEN  
DIAMANTEN, BEGIERDE UND MORD MÜSSEN  
SIE DEN FALL LÖSEN - UND ÜBERLEBEN.

Ab Oktober  
für PC CD-ROM

## Top-Highlights:

■ Ein interaktives Detektiv-Adventure  
im Stil des „Film Noir“ der 40er Jahre

■ 30 gerissene Charaktere in einer  
raffiniert-verworrenen Geschichte

■ Zahlreiche nicht lineare Spiellösungen

■ Mit dem coolen Original-Jazz-Soundtrack

■ Doppel-CD mit mehr als 40 Spielstunden

■ Komplett in Deutsch

Im Exklusiv-Vertrieb von

**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.bomico.com>

**PHILIPS**

© Copyright Beam International Pty. Limited and  
Philips Interactive Media International Limited 1996.

**BEAM**  
SOFTWARE





# HEISSE ZEITEN!

## Fast geschenkt!

### Die Gamebox:

Turrican 2, Lollypop,  
Mad TV, St. Thomas,  
Oil Imperium, Invest,  
Winzer, Transworld,  
Traders, M.U.D.S.,  
Rings of Medusa 1 und 2,  
Tie Break, Super Soccer,  
Abandoned Places, Logo,  
Black Gold, Sarakoni,  
Spy vs Spy 3, Bad Cat  
plus 30 weitere Titel!

50 Spiele auf CD-ROM zum  
sensationellen Komplettpreis!

komplett **39,99**

## Boxenstopp!

### Martini Racing

CD-ROM

**25,99**

### Formula 1 Grand Prix 2

dt., CD-ROM

**99,99**

## Unser Tip des Monats:

### Virtua Fighter

Sega definiert mit dieser gelungenen  
Umsetzung neue Maßstäbe bei den  
Beat 'em Up-Spielen!

CD-ROM \*

**75,99**

## Anton der Preisteufel empfiehlt:

### Stonekeep

Verzinsen Sie in einem  
monumentalen Rollenspieler,  
gewaltiger als alles,  
was Sie sich bisher vor-  
stellen konnten – zum  
unglaublichen Preis!

dt., CD-ROM

**39,99**

### Woodruff

Wir präsentieren Sierra's  
Goblins-Nachfolger zum  
absoluten Knallerpreis!  
Dieses geniale Comic-  
Adventure sollte in keiner  
Spiele-Sammlung fehlen!

dt., CD-ROM

**39,99**

## Microprose total!

### Teamchief

dt., CD-ROM

**49,99**

### Top Gun – Fire At Will

dt., CD-ROM

**49,99**

### Track Attack

dt., CD-ROM

**49,99**

## Wir machen Spitzen- software preiswert!

### Caesar 2

dt., CD-ROM

**49,99**

### Aces of the Deep

dt., CD-ROM

**49,99**

## Quake

Der neueste 3D-Aktion-Hammer von id Software  
wird so manchen wieder einige Jahre seines  
Lebens kosten! Ein Muß für alle Action-Fans!

CD-ROM \* **79,99**

## "Z"

dt., CD-ROM \*

**69,99**

## Kreditkarten ...

der einfache und bequeme Weg  
für Ihre Vertriebsentwicklung.  
Kreditkarte, Kartenzahlung und (24-Stunden-  
dienst) durchgeführte und Ihre Bestellung  
geht Ihnen schnell und leicht ab.



Seit  
02.08.96  
endlich  
auch in  
Bremen!

## Media Point

### Bremen

Hanseatenhof 9  
Fußgängerz. / Im Lloydhof  
am Parkhaus Am Brill  
Straßenbahn 2,3 Am Brill



## Media Point

### Koblenz

Ruzzstraße 44  
Tel.: (0261) 914 10 85  
alle Bahnbusse  
KEVAG-Bus 9, 10



## Media Point

... to be continued,  
Demnächst auch  
in Ihrer Nähe!



## Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale  
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)  
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

**(030) 794 72 111**

Persönliche Annahme Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansgendienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point®

\* Im Druckprogramm noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inkl. 10% MwSt. Internet- und Telefonbestellungen  
vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die im auf Wunsch gerne versch. ausgeben  
Verpackkosten: Nachnahme 9,99 DM + 3,- Post-AV-Gebühr – Kreditkarte 9,99 DM  
Vorkasse 6,99 DM – ab 220,- DM Bestellwert einw. versch. versandkostenlos  
Express Versand und UPS auf Anfrage – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM

# ZUR HÖLLE MIT DEM TRUCK

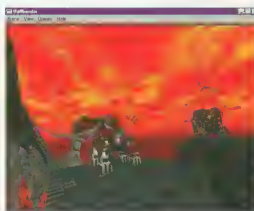
Vor einem Monat kündigte Bill Gates im PC-Player-Exklusiv-Interview die Spieleoffensive seiner Firma an. Jetzt liegen die ersten drei Ergebnisse der Entwicklungsarbeit vor. Das Strategiespiel »Close Combat« testen wir auf Seite 103; außerdem durften wir die Beta-Versionen zweier 3D-Actionspiele ausprobieren.

»Hellbender« und »Monster Truck Madness« werden von Terminal Reality für Microsoft entwickelt. Die Firma Terminal Reality wurde durch »Terminal Velocity« bekannt und programmierte danach eine neue Windows-95-Version unter dem Namen »Fury 3«.

Hellbender setzt dort ein, wo Fury 3 endete. Die Bionischen Lebensformen sind besiegt, nur kleine Splittergruppen haben sich in verborgene Ecken im All retten können. Von dort aus wird allerdings munter gegen die »Coalition of Independent Planets« intrigiert. Ein Überfall auf das Rekrutencamp Sebek tötet nahezu alle Raumpiloten der Coalition. Nur Sie und der Prototyp eines neuen Raumjägers namens Hellbender sind übrig geblieben, um den erneuten Angriff der Bionen abzuwehren.

Auf den ersten Blick fügt sich Hellbender nicht nur inhaltlich, sondern auch technisch an Fury 3 an. Ihr

Die Alien-Installation neben dem grünen Wasserfall hat keine Chance gegen den Hellbender.



Auf der Lava-Welt stehen riesige Metall-Mammuts als Denkmal.

Raumschiff fliegt über eine Bergkette, kann nach oben durch die Wolkendecke stoßen und soll diverse Ziele auf der Planetenoberfläche zerstören. Diese Ziele haben es aber in sich: Es sind nicht einfach nur kleine Gebäude oder Fahrzeuge wie im Vorgänger, sondern hochkomplexe 3D-Objekte. Sie treffen auf Fabriken, Tempelanlagen und komplette Städte. Dabei fliegen Sie oft nicht nur um die Gebäude herum, sondern auch in sie hinein. Versteckte Türen weisen den Weg zu Extras und Upgrades oder führen zu extensiven, unterirdischen Tunnelsystemen. Diese sind nicht, wie in Fury 3, einfach ein langer Schlauch, sondern verwinkelte, dreidimensional angelegte Labyrinth, ähnlich denen von »Descent«. Durch diese Kombination von ober- und unterirdischen Strukturen sind die Levels von Hellbender sehr abwechslungsreich geworden.

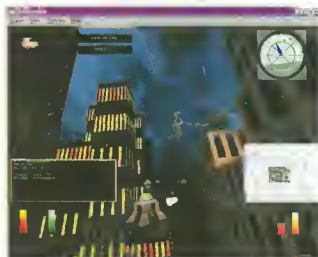
Auch beim Design der Grafik und Gegner haben die Programmierer Wert auf Variantenreichtum gelegt. Jeder

zurückzuerobernde Planet hat einen eigenen Charakter, völlig individuelle Gebäudestile und größtenteils neue Gegner. Außerdem gibt es wie im Vorgänger auch einen Level in einem Asteroidengürtel, der dank völlig ausgehöhlter Miniwelten aber wesentlich abwechslungsreicher zu spielen ist.

Eine Handlung rund um den bionischen Angriff hält die einzelnen Levels zusammen. Die Geschichte wird von Gillian Anderson, besser bekannt als Dana Sculley aus den »X-Akten«, erzählt. Gillian übernimmt auch die Stimme von »EVE«, dem On-Board-Computer, der emotionslos über den Zustand der Schilde und Waffensysteme berichtet oder das nächste anzufliegende Ziel beschreibt. Wer diese Rolle in der geplanten, komplett übersetzten Version übernimmt, steht noch nicht fest.

## Vier Räder statt einer Walze

Die zweite 3D-Neuheit von Microsoft ist »Monster Truck Madness«, eine Autorenn-Simulation der kleinen Autos



Auf einem der zu rettenden Planeten fliegen Sie durch groß angelegte Hochhausschluchten.

### MONSTER TRUCK FACTS

- **Hersteller:** Microsoft/Terminal Reality
- **Genre:** Autorenn-Simulation
- **Termin:** Herbst '96
- **Besonderheiten:** Drei verschiedene Renn-typen, Direct3D-Unterstützung.

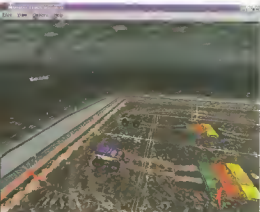
### HELLBENDER FACTS

- **Hersteller:** Microsoft/Terminal Reality
- **Genre:** 3D-Actionspiel
- **Termin:** Herbst '96
- **Besonderheiten:** Kombination von Elementen aus Terminal Velocity und Descent, abwechslungsreiche Levels, Direct3D-Unterstützung.





**Die Monster Truck Madness** erfasst Windows 95: Bis zu acht Breitreifenstars sind auf der Strecke.



**Drag Racing mit Hindernissen:** Die Trucks müssen harmlose PKWs überrollen.

dem Parcours sind allerdings zwei »Rampen«, bei denen die Trucks über drei und dann zehn normale PKWs fahren müssen (die nach einem Rennen verständlicherweise nur noch Schrottwert haben). Der ganze Spaß dauert im Idealfall gerade mal fünf Sekunden. Danach steht fest, welcher der beiden parallel angetretenen Fahrer den schnelleren Dampfwalzen-Ersatz hat. Natürlich können Sie auch normale Rennen fahren. Dazu gibt es fünf »Circuits«, das sind kleinere Rundkurse, und drei »Rallyes«, bei denen Sie durch die freie Wildbahn fahren. Auf diesen Strecken sollten Sie die Landkarte im Auge behalten, denn Sie können sich durchaus verirren. Nur durch Studieren der Karte finden Sie auch den kürzesten Weg zum Ziel.

Beide Programme verwenden »DirectX«, die Spielschnittstellen von Windows 95. Unter anderem wird so der Netzwerk-Modus unterstützt. Bis zu acht Spieler können gegeneinander antreten: im Netz, im Internet oder (eingeschränkt auf zwei Spieler) per Modem und Nullmodem. Außerdem werden 3D-Grafikkarten unterstützt, die einen Direct3D-Treiber haben. Bei unserer Preview-Version klappte das aber nicht so richtig: Eine S3-Virge-Karte mit Beta-Direct3D-Treiber wurde nicht erkannt oder das Spiel nicht sichtbar schneller. Ohne 3D-Karte sind die HiRes-Auflösungen von 640 mal 480 Bildpunkten kaum spielbar; die beiden kleineren Stufen (320 x 200, 320 x 400) funktionieren auf einem Pentium jedoch schon angenehm schnell. Bis zur Endversion soll aber noch einiges optimiert werden.



**Ungewöhnliche Sprungschancen** bei der Arizona-Rallye: Hier geht es über einen Güterzug.

mit den großen Reifen. Dabei ist nicht einfach eine Reihe von Strecken zu durchfahren, vielmehr wurde auch hier Wert auf unterschiedliche Spielmodi gelegt. So können Sie ein Original-Drag-Race fahren, bei dem nur eine 80 Meter lange Strecke gesprintet wird.

## VERSAND MEDIA WORLD

Gesellschaft für Hard- und Softwarevertrieb mbH  
Bestell-Telefon: (089) 98 29 02 76  
Tel. (089) 98 29 02 76  
Fax (089) 98 29 02 77  
Ladengeschäft: Ismaninger Str. 136  
81675 München  
Über 20.000 verschiedene Produkte - Anfragen lohnt sich!

11th Hour	DV	CD	64,95
3D Pinball	DA	CD	59,95
3D Pinball	DV	CD	59,95
Abzug	DA	CD	59,95
After Live	DV	CD	69,95
AI-400 Longbow	DV	CD	74,95
Alison	DV	CD	23,95
Ancient Empires	DV	CD	74,95
Anyol of Dean	DV	CD	89,95
ATP Advanced Tactical Fighter	DV	CD	74,95
Bird Mojo	DV	CD	69,95
Bulfinch	DV	CD	59,95
Big Red Racing	DV	CD	54,95
Brumhead 13	DV	CD	49,95
Cassir 2	DV	CD	74,95
Chronicles of the Sword	DV	CD	64,95
Civilization 2	DV	CD	69,95
Command & Conquer	DV	CD	79,95
Command & Conquer	DV	CD	79,95
Command & Conquer: Mission Quest	DV	CD	24,95
Conquest of the New World	DV	CD	74,95
Cruiser No Regret II	DA	CD	59,95
Cyberia 2	DA	CD	64,95
Deep Space Nine: Harbinger	DA	CD	74,95
Der Planer 2	DA	CD	79,95
Destruction Derby	DA	CD	79,95
Diablo	DV	CD	74,95
Die Fugue II	DV	CD	74,95
Die Siedler 2	DV	CD	64,95
Disney's Aladdin	DV	CD	49,95
Disney's Der König der Löwen	DV	CD	59,95
Demon's Drillingbuch	DV	CD	74,95
Dungeon Keeper	DV	CD	64,95
Earthworm Jim Win95	DV	CD	59,95
Elisabeth I	DA	CD	84,95
Fantasy General	DV	CD	64,95
Fish Attack	DV	CD	69,95
Flint Soccer 95	DV	CD	74,95
Flint Soccer 95	DA	CD	64,95
Flight Simulator 5.1	DV	CD	89,95
Flight Unlimited Win95	DV	CD	89,95
Formula One: Grand Prix II	DV	CD	84,95
Foundation	DV	CD	74,95
Gabriel Knight 2	DV	CD	79,95
Gemscape	DV	CD	64,95
Golden Gate Killer	DV	CD	64,95
Hugs III	DV	CD	64,95
Land of Lore 2	DV	CD	79,95
Lensore Ball Lamy Collection 1-6	DA	CD	59,95
Lemmings Bundle	DA	CD	74,95
Lighthouse	DV	CD	74,95
Mechanizer 2 Win95	DV	CD	79,95
Mechanizer 2: Expansion Pack Win95	DV	CD	39,95
Megapack 5	DV	CD	69,95
Menapack 5	DV	CD	64,95
NBA Live 96 Basketball	DV	CD	74,95
Need For Speed	DV	CD	74,95
NFL Quarterback Club '96	DA	CD	74,95
NHL Hockey '96	DA	CD	74,95
Normality Inc.	DV	CD	69,95
Olympic Games	DA	CD	59,95
Olympic Soccer	DA	CD	59,95
PGA Bowling	DA	CD	49,95
PGA European Tour Golf 95	DA	CD	74,95
Phantasmagoria	DV	CD	79,95
Pinball: The Keygen Adventure Win95	DV	CD	74,95
Pole Position	DV	CD	89,95
Police Chase: The Great	DA	CD	64,95
Quake	DA	CD	64,95
Rayman	DA	CD	49,95
Rubber Assault 2	DV	CD	79,95
Return Fire	DV	CD	69,95
Rumble of Master Lu	DV	CD	64,95
S.T.O.R.M.	DV	CD	69,95
Shannara	DV	CD	64,95
Shivach	DV	CD	64,95
Shivers	DV	CD	74,95
Sidewinder 3D Pro + Fury3	DV	CD	89,95
Silent Hunter	DV	CD	64,95
Silent Hunter Win95	DV	CD	64,95
Sim City 2000 Collection Windows	DV	CD	79,95
Sim Life Windows	DV	CD	74,95
Sim Tower Windows	DV	CD	74,95
Snake Bros	DV	CD	49,95
SoundBlaster 16V IDE PnP	DV	CD	49,95
SoundBlaster 32 IDE PnP	DV	CD	54,95
SoundBlaster AWE32 IDE PnP	DV	CD	59,95
Space Backs	DV	CD	59,95
Space Hulk 2 Win95	DV	CD	64,95
Star Trek: A Final Voyage	DV	CD	89,95
Stonewall	DV	CD	84,95
Strike Wars	DV	CD	64,95
Teamwork	DV	CD	44,95
Tandem	DV	CD	69,95
The Dig	DV	CD	74,95
The Five Win95	DA	CD	59,95
TIS	DA	CD	49,95
TIN Fishing Tournament	DA	CD	64,95
Totem	DV	CD	69,95
Town's Passage	DV	CD	79,95
Tower	DA	CD	79,95
Trivial Pursuit	DV	CD	64,95
Tyran	DA	CD	59,95
Urban Runner	DV	CD	64,95
Viking Conquest	DV	CD	59,95
Virtus Fighter Win95	DA	CD	64,95
WinCraft 2	DV	CD	74,95
WinCraft 2: Expansion Pack	DV	CD	74,95
WinCraft 2	DA	CD	74,95
World Rally Fever	DA	CD	59,95
Worms	DV	CD	59,95
Worms Reinforcement	DV	CD	29,95
WWF WrestleMania	DA	CD	79,95
Zork Nemesis	DV	CD	74,95

! Bei Anzeigenschluss noch nicht lieferbar.  
Vorbestellung gerne möglich.  
Versandkosten: Nachnahme + 0 DM + 3 DM Postgebühr  
Ab 150 DM Bestellwert versandkostenfrei.  
Irrtümer und Änderungen vorbehalten.  
Preisliste gültig bis 04.09.96

## KURZ NOTIERT

\*\*\* Softgold hat sich entschlossen, das in Ausgabe 6/96 getestete »Gender Wars« aufgrund von menschenverachtenden Gewaltszenen im Spiel nun doch nicht in Deutschland zu veröffentlichen.

\*\*\* Trip Hawkins' 3DD Company hat New World Entertainment gekauft. Mit der Spielreihe hofft 3DD, einen Fuß in den lukrativen PC-Spielemarkt setzen zu können. »Captain Quazar«, noch von 3DD selbst entwickelt, wird schon im Oktober für Windows 95 erscheinen und bietet eine Mischung aus »Duke Nukem« und »Crusader« mit noch schwärzerem Humor.

\*\*\* Nachdem schon Trilobyte die Rechte für »The 7th Guest« an ein Filmstudio verkaufen konnte, hat nun Activision mit Universal Pictures einen Vertrag abgeschlossen. Zum Agentenabenteuer »Spycraft« soll unter der Leitung von Lawrence Golden (»Stirb Langsam«, »Feld der Träume«) ein Kinofilm produziert werden. Auch die »Lemmings« sollen demnächst als Zeichentrickserie auferstehen.

\*\*\* Fans der »Lost Vikings«, die schon lange auf einen zweiten Teil des cleveren Jump-and-Run-Spiels warten, können sich freuen: Im Oktober soll die Fortsetzung »Lost Vikings: Norse by Norsewest« für den PC und die neue N64-Konsole von Nintendo erscheinen.

\*\*\* CompuServe will ältere Spielertitel zum preiswerten Download anbieten. Unter dem Go-Word »AtOnce« können demnächst komplette Programme abgerufen werden, der Kaufpreis wird auf die CompuServe-Rechnung aufgeschlagen.

\*\*\* Matsushita will bereits im September die ersten Abspielgeräte für die neue DVO (Digital Video Disc) auf den Markt bringen. Es bleibt abzuwarten, wann die ersten Filme, Musiktitel oder Software auf den ersten 4,7 GByte fassenden, wiederbeschreibbaren CDs erscheinen werden, da eine Copyright-Entscheidung noch aussteht.

\*\*\* Der »Magix Music Maker« (siehe Ausgabe 4/96) liegt nun in einer verbesserten Version 2.0 vor. Im Preis von circa 100 Mark zusätzlich enthalten sind ein Tutorial und ein Programm zur Kombination der eigenen Sounds mit Grafiken und Effekten zu einem eigenen Videoclip.

\*\*\* GT Interactive hat in den USA den Shareware-Vertreiber FormGen sowie die Lernsoftware-Firma Humongous Entertainment (von Monkey-Island-Erfinder Ron Gilbert) gekauft. Angeblich hat Ron Gilbert jetzt Zeit, sein jahrelang geplantes Adventure »Bobo and Fletcher go into the Congo« zu programmieren.

## Aktuelle Meldungen

## ► Frischzellenkur für Monster-Mutationen

Bullfrogs Echtzeit-Strategiespiel »Gene Wars« wird munter weiterentwickelt. Die Hintergrundgeschichte ist immerhin gleich geblieben: In einer fernen Zukunft streiten sich mehrere Rassen um fünf Sonnensysteme. Da überlegene Aliens jeden Waffenbesitz verbieten, bekriegen sich die streitlustigen Parteien durch haus-eigene Bio-Züchtungen. Bislang vermischte man dazu bestimmte Grundsubstanzen miteinander und wartete gespannt, wie das resultierende Mutantenmonster aussehen würde. In der neuen Vor-Version hingegen bekommt man nach und nach weitere, fest vorgegebene Mutationen zugeteilt – quasi die »Truppentypen«. Neu ist auch, daß die schon angesprochenen Aliens immer wieder vorbeischaun – stellen Sie sich eine Art »Casper«-Geist auf einem fliegenden Unterteller vor. Die Veröffentlichung von Gene Wars ist für Anfang Oktober geplant.



Unsere roten Saurier-Mutationen attackieren eine gegnerische Basis.

## ► Mickey schont und druckt

Disney Interactive läßt die Gang aus Entenhausen und Ihre Kino-Genossen auf Ihren PC los. Die Programme sind etwas für die ganze Familie: Neben Windows-Bildschirmchonern von Mickey und dem »König der Löwen« (beide ca. 70 Mark) oder »Toy Story« (ca. 50 Mark), die den Computer mit Bildern aus Zeichentrick-Klassikern verschönern, werden Sie mit den Druckstudios zu Mickey oder dem »König der Löwen« (beide rund 90 Mark) selbst aktiv. In Print-Shop-Manier können damit Visiten- und Grußkarten, Namensschilder, Poster und vieles mehr mit den bekannten Figuren geschmückt werden. Mit einem interaktiven Zeichentrickfilm-Buch (um 120 Mark) zum König der Löwen können Sie die Filmhandlung nacherleben oder in kleinen Geschicklichkeitseinlagen mit den Charakteren aus dem Dschungel spielen. Letzterer im Bunde ist das »Aladin Spielparadies« (ebenfalls 120 Mark): hier gibt es kindgerechte Knobelaufgaben, Buchstaberspiele und



Historisch: Bilder aus alten Disney-Filmen im Mickey-Schoner.

diverse Filmausschnitte. Alle Programme sind komplett in deutscher Sprache.

## ► Sound aus beiden Welten

Was Gravis jahrelang nicht geschafft hat (Hardware-Soundblaster-Kompatibilität bei der Gravis Ultrasound), gibt es nach Herstellerangaben jetzt bei Pearl für rund 300 Mark zu kaufen. Die Soundkarte »ViperMax« soll sowohl zum Soundblaster Pro wie zur GUS auf Hardwareebene kompatibel sein. So können alle Spiele, die auf echten Blastern bestehen, dessen Klänge durch den ESS-Audiocore-Chip wiedergeben. Spiele, die die Sample-Fähigkeiten der Ultrasound direkt unterstützen, können mit ladbaren Instrumenten den Gravis-Chip der Karte ausreichen. Wie gut das klappt, werden wir in unserem Testlabor untersuchen.

## ► They call me Sonic!

Nichts ist den Techno-Jüngern heilig. Nach der Titelmusik von Miss Marple oder dem »Bi, Ba, Butzemann« muß nun Rennigel Sonic herhalten. Auf der CD »Sonic, the Hedgehog« (Arcade) lauern elf selbstähnliche Techno-Versatzstücke und ein Demo des Spiels »Comix Zone« auf den unbefräßig Zuhörer. Eine spontane Hörprobe in der Redaktion fähr-



Sonic, hilf – nach dieser CD rennen Sie so schnell wie ein Igel.

# Superheld-Chips

Time Commando ist ein Warenzeichen von Adeline Software. • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts. PlayStation und PC sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc. Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microsoft Corporation. Eidos-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. 0 24 0894 10, Fax 0 24 0894 16 44, Electronic Arts Hotline: 0 24 089 40-6 55.

Mindestens haltbar bis: Ende 1999

ELECTRONIC ARTS®

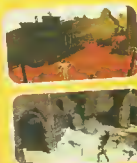
## TIME COMMANDO™

Genuß pur :

- 1> Reißen Sie die Verpackung auf
- 2> Probieren Sie mal
- 3> Genießen Sie die Xtra-3DMotion™
- 4> Bereiten Sie sich auf eine Zeitreise vor

Zutaten:

Zeitzonen <Urzeit, Mittelalter, Aztekenreich, Wilder Westen, Samurai-Japan, Römisches Reich, Gegenwart & Zukunft> fortschrittliche Grafik-Technologie, Schrotflinten, Gewehre, Schwerter, Keulen, Laser, Grenaten, Steine, Fauste, Füße, Kampfstrategien, ohne künstliche Farbstoffe



<http://www.ea.com/>



**Time Commando ist diesen Sommer  
für PlayStation und PC CD erhältlich**

DDS &

WINDOWS  
95

# CeBIT HOME '96

Die Profi-Messe CeBIT wird dieses Jahr um eine Variante für den privaten PC-Benutzer erweitert. Vom 28. August bis 1. September findet auf dem Messegelände in Hannover die erste »CeBIT Home« statt. Neben zahlreichen Spieleherstellern werden auch Anbieter von Hardware und anderen Produkten des Heimbereichs dabei sein. Auch die PC-Player-Redaktion läßt sich die Messe nicht entgehen und steht am Stand des DMV-Verlages für Fragen, Anregungen oder einfach zu einem Plausch bereit. Wer möglichst alle Redakteure sehen will, sollte am Freitag dem 31. August am frühen Nachmittag am Stand C66 in Halle 3 erscheinen. Aber auch an allen anderen Tagen sind einige unserer Redakteure anzutreffen.



Infos zur Messe gibt es auch im Internet.

te zu stark abwehrenden Reaktionen. Für absolute Sonic-Fans mag der Sammelanreiz vorhanden sein. Wir hören lieber den Soundtrack zur Science-fiction-Serie »Captain Future« (Colosseum Records) und denken voller Wehmut an die Zeit zurück, in der es noch keine Drum-Computer gab.

## ► Take me home to the ball game!

Baseball-Fans müssen jetzt nicht mehr nach Amerika fahren, sondern können mit zwei neuen Spielen vor dem Monitor die Major League nachspielen. Beide rangeln um den Thron bei den Baseball-Simulationen: während »Baseball Pro '96« aus der Front-Page-Sports-Serie von Sierra Wind, Wetter und den Ball-Spin berücksichtigt und einen Blick aufs Feld von jedem beliebigen Sitz im Stadion bietet, kann »Frank Thomas Big Hurt Baseball« von Accaiam (siehe auch unser Finale) sich mit dem leibhaftigen Frank Thomas, seines Zeichens selbst aktiver Baseballer, schmücken. Baseball Pro ist ein reines Windows-Spiel (3.1 & 95), während Frank Thomas noch unter DOS den Schläger schwingt.



Lauf um dein Leben, Kurt – ein erstes Bild aus MDK.

## ► Rise and Shine!

Der nächste Streich von Shiny Entertainment, die sich mit »Earthworm Jim 2« einen Namen gemacht haben, trägt den Namen »MDK«. Dahinter verbergen sich die Namen der Hauptdarsteller Max, Doctor Fluke Hawkins und Kurt – zumindest in Deutschland. In USA und England wird MDK als Abkürzung für »Murder, Death, Kill« gesehen. Das ungewöhnliche 3D-Spiel ist noch am ehesten als eine Mischung aus »Cyberia« und »Duke Nukem« mit Adventure- und Strategieelementen zu beschreiben, bei dem in drei Spielabschnitten dem Bösewicht Gunter Glut ans Leder gegangen wird. Mit verschiedenen Waffen, bei deren Gebrauch Sie direkt durchs Visier sehen, kann auf die Raumgleiter und Roboter losgegangen werden. Erscheinungstermin ist Ende des Jahres.

## ► Von Schweinen und Menschen

Die spanische Programmiertruppe Revistronic hat mit »3 Skulls of the Tottecs« ein buntes Western-Adventure im Cartoon-Stil ins Leben gerufen. Sie müssen als Femore Filmore das Rätsel eines goldenen Totenschädels lösen, den Ihnen ein alter Kautz kurz vor seinem Tod in die Hände drückt. Natürlich führt Sie dies zu einem Schatz, hinter dem auch dunkle Elemente wie korrupte Mönche und mexikanische Revolutionäre her sind. Das Adventure soll komplett in Deutsch im Oktober bei Warner Interactive erscheinen.

NED arbeitet ebenfalls an einem Grafik-Adventure namens »The Mutation of J.B.«, bei dem der Spieler alias Johnny Burger bei einem Experiment versehentlich in ein Schwein verwandelt wird und nun nach dem Forscher fahnden muß, der ihn wieder zum Menschen machen kann.



Abwärts mit Karacho – aber schön in der Spur bleiben! (3 Skulls of the Tottecs).

## ► Mehr als Musik ...

Sony und Philips haben Anfang des Jahres die »CD EXTRA« vorgestellt, die nach dem Blue-Book-Format gemastert wird. Das Besondere: Neben den normalen Audio-Tracks, die von praktisch jedem CD-Spieler wiedergegeben werden können, enthalten die CDs mit der leuchtend gelben Datenseite

Informationen für den Mac oder PC, wie beispielsweise Fotos, Interviews, Videos oder Bildschirmschoner. Die Programme können auch direkt auf die einzelnen Titel zugreifen oder eine Internet-Seite aufrufen. Jeder CD EXTRA liegt eine Treiber-CD für die gängigsten CD-ROM-Laufwerke bei. Die ersten drei Titel (Alice in Chain: Jar of Flies, Bob Dylan: Greatest Hits Vol. 3 und Toad the wet Sprocket: Dulcinea) sind kaum teurer als eine normale CD.



Nicht nur fürs Ohr, sondern auch für den PC: die CD EXTRA.

## ► Lies mal wieder!

Urlaubszeit, Lesezeit. Wenn Siesich am Strand mit Computerlektüre über den Rechnerentzug hinweggetrennt wollen, gibt es gleich zwei Kandidaten. Bill Gates erzählt in »Der Weg nach vorn« (Hoffmann und Campe) nicht gerade objektiv die Geschichte der PCs, die von Microsoft und von seinen Zukunftsvisionen. Lustig ist das Buch allemal: Gegen Ende stellt Bill fest, daß in der virtuellen Welt alle gleich sind – kurz danach die Angabe, daß er 1994 mehr als 100 Millionen Dollar

Steuer gezahlt hat ... Lesern unsere ehemaligen Schwesterzeitschrift HYPER! ist Nicholas Negroponte kein Unbekannter. Der Begründer des New Media Lab am MIT läßt den Leser in »Total Digital« (Bertelsmann) an seinen sehr optimistischen Zukunftsvisionen teilhaben. Dabei geht er noch ein Stück blauäugiger als Gates ans Werk, belegt seine Ideen jedoch immer mit Beispielen aus seinem Labor. Mal sehen, welche seiner Visionen in zehn Jahren Realität sind. (ra)



# Jetzt als Einspritzer!

ROAD & TRACK  
P R E S E N T S

## The **NEED** for **SPEED**

### SPECIAL EDITION

**Upgrade-Möglichkeit für Besitzer der  
Originalversion für 35 DM**



**SIE** fahren acht der wohl  
exotischsten Autos der  
Welt in halsbrecherischer  
Geschwindigkeit gegen  
Gegner, Zeit oder  
Freunde.



**NEU:** Bunt Sienna- und  
Transtropolis-Kurse -  
acht Strecken insgesamt  
plus einem Bonuskurs



**NEU:** Netzwerkunter-  
stützung für bis zu acht  
Spieler plus Modem-Spiel  
für zwei Spieler oder ein  
Spiel mit Direktverbindung

Das Produkt ist  
auch zum Normalpreis  
bei allen führenden  
Software-Händlern  
erhältlich.

für **WINDOWS® 95** und **DOS**

ELECTRONIC ARTS®

Als Besitzer der Originalversion von Need for Speed können Sie ab August die Upgrade-Version der Special Edition erhalten, wenn Sie den ausgefüllten Coupon zusammen mit Ihrer CD und einem Verrechnungsscheck über 35,- DM an die folgende Adresse schicken:

Electronic Arts GmbH  
Kennwort: NFS Upgrade  
Pascalstr. 6  
52076 Aachen

Name: \_\_\_\_\_ Tel.: \_\_\_\_\_

Str.: \_\_\_\_\_

PLZ/Ort: \_\_\_\_\_

© 1995 Electronic Arts. The Need for Speed ist ein Warenzeichen von Electronic Arts. Road & Track ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microsoft. Filigran® Magazine, Inc. und wird von Electronic Arts unter Lizenz verwendet. Alle weiteren Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer, die nicht von Electronic Arts anerkannt sind. Windows ist ein Warenzeichen oder ein eingetragenes Warenzeichen von Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.  
**DIESES PRODUKT WIRD VON KEINEM DER GENÄNNTEN AUTOMOBILHERSTELLER UNTERSTÜTZT ODER SPONSORT.**



- |           |                                    |                 |
|-----------|------------------------------------|-----------------|
| <b>1</b>  | (3) INDIZIERTES SPIEL              | 3D Realms       |
| <b>2</b>  | (1) COMMAND & CONQUER              | Westwood/Virgin |
| <b>3</b>  | (2) WARCRAFT 2 – TIDES OF DARKNESS | Blizzard        |
| <b>4</b>  | (7) Die Siedler 2                  | Blue Byte       |
| <b>5</b>  | (4) Civilization 2                 | Microprose      |
| <b>6</b>  | (6) FIFA Soccer 96                 | EA Sports       |
| <b>7</b>  | (7) Wing Commander 4               | Origin          |
| <b>8</b>  | (10) Descent 2                     | Interplay       |
| <b>9</b>  | (12) Rebel Assault 2               | LucasArts       |
| <b>10</b> | (11) Worms                         | Team 17         |
| <b>11</b> | (9) Need for Speed                 | Electronic Arts |
| <b>12</b> | (NEU) Stonekeep                    | Interplay       |
| <b>13</b> | (NEU) Die Rätsel des Master Lu     | Sanctuary Woods |
| <b>14</b> | (17) Advanced Tactical Fighters    | Electronic Arts |
| <b>15</b> | (-) Bleifuss                       | Virgin          |
| <b>16</b> | (-) Ascendancy                     | Logic Factory   |
| <b>17</b> | (-) Warcraft 1                     | Blizzard        |
| <b>18</b> | (28) Eurofighter 2000              | D.I.D./Ocean    |
| <b>19</b> | (18) Fantasy General               | SSI             |
| <b>20</b> | (19) Mech Warrior 2                | Activision      |

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum Juni/Juli 1996.

## Verkaufscharts

- |           |                              |                    |
|-----------|------------------------------|--------------------|
| <b>1</b>  | (NEU) Grand Prix 2           | Microprose         |
| <b>2</b>  | (1) Die Siedler 2            | Blue Byte          |
| <b>3</b>  | (NEU) Warcraft 2 Expansion   | Blizzard           |
| <b>4</b>  | (3) Civilization 2           | Microprose         |
| <b>5</b>  | (4) Command & Conquer        | Westwood/Virgin    |
| <b>6</b>  | (14) Warcraft 2              | Blizzard           |
| <b>7</b>  | (2) F1 Manager 96            | Software 2000      |
| <b>8</b>  | (NEU) C & C: Ausnahmezustand | Westwood/Virgin    |
| <b>9</b>  | (10) Hugo 3                  | ITE                |
| <b>10</b> | (9) Die Fugger 2             | Sunflowers         |
| <b>11</b> | (5) World of Combat          | Novalogic/Softgold |
| <b>12</b> | (13) Win Skat                | CDV                |
| <b>13</b> | (NEU) Sternenschweif         | Ascon/Towpore      |
| <b>14</b> | (NEU) Flight Simulator 5.1   | Microsoft          |
| <b>15</b> | (11) Megapack 5              | Compilation        |

Quelle: Karstadt AG, Erhebungszeitraum: Juli 1996

## Die beliebtesten Spielehersteller

- |          |                     |
|----------|---------------------|
| <b>1</b> | (1) Westwood        |
| <b>2</b> | (-) 3D Realms       |
| <b>3</b> | (2) Electronic Arts |
| <b>4</b> | (5) Blizzard        |
| <b>5</b> | (3) LucasArts       |

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum: Juni/Juli 1996.

**Ihre Stimme zählt!** Jeden Monat startet die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC-Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

**HERAUSGEBER**  
Michael Scharfenberger

**CHEFREDAKTEUR**  
Beris Schneider (bs); verantwortlich für den redaktionellen Teil

**REDAKTION**  
Jörg Langer (la), Henrik Fisch (hf), Monika Stoschek (ms), Nico Ernst (nle), Roland Austinat (ra), Alex Folkers (af), Michael Schmiele (mic), Magnus Kalkuhl (mk); Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

**CD-ROM-REDAKTION**  
Henrik Fisch; Toni Schwalger (freier Mitarbeiter)

**CHEFIN VOM DIENST**  
Susan Sabowski

**REDAKTIONSASSISTENZ**  
Simone Stieglitz

**LAYOUT**  
Journalsatz GmbH

**GRAFIKEN**  
Journalsatz GmbH

**TITEL**  
Cetal Kanderemoglu; Gestaltung: Journalsatz GmbH

**GESCHÄFTSFÜHRER**  
Michael Scharfenberger, Dr. Rüdiger Henning

**ANSCHRIFT DES VERLAGS**  
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG  
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen  
Telefon: (089) 9 91 15-0, Telefax: (089) 9 91 15-177, 8IX: DMV#

**VERLAGSLEITUNG**  
Helmut Grünfeldt

**ANZEIGENVERKAUF**  
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)  
Medienberatung: Christoph Kitzler, Tel. (089) 9 91 15-376  
und Jens Küver, Tel. (089) 9 91 15-380

**ANZEIGEN-ÖISPOSITION**  
Edith Hufnagel, Tel. (089) 9 91 15-364

**PRODUKTIONSLEITUNG**  
Otto Albrecht

**DRUCKVORLAGEN**  
Journalsatz GmbH, Gruber Straße 46c, 85586 Poing

**VERTRIEBSLEITUNG**  
Golf Rupp

**VERTIKES**  
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG  
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. (089) 319006-0

**DRUCK**  
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,  
Postfach 10 03 40, 74503 Schwäbisch-Hall

**ISSN-Nummer 0943-6693**

**SO ERREICHEN SIE UNS:**

**Abonnementverwaltung:**  
PC Player Abonnementverwaltung, CSJ, Postfach 340220, 80452 München  
Tel.: (089) 402 408-50, Fax: (089) 402 402-15

**Abonnementpreise:**  
Inland: 12 Ausgaben DM 72,- (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)  
Inland: 6 Ausgaben DM 44,80 (nur PC Player plus)  
Stadtennepreise: 12 Ausgaben DM 62,- (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)  
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 85,- (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)  
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur PC Player plus)  
EG-Länder: zuzüglich 7% MWST, Außenpostale Ausland auf Anfrage

**Bankverbindungen:**  
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Kontonr.: 405 541 807

**Abonnementbestellung:**  
Abonnementpreise: 12 Ausgaben US 600,- (PC Player); US 1020,- (PC Player plus)  
Alpha Businessdruck GmbH, Neuhofstraße 112, A-1070 Wien  
Tel.: (02 20) 527 61 20, Fax: (02 20) 527 61 22-20

**Abonnementbestellung Schweiz:**

**Abonnementpreise:** 12 Ausgaben  
sfr 72,- (PC Player); sfr 139,60 (PC Player plus)  
Thall AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch  
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax: (041) 917 28 85

**Einzelbestellungen:**  
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München  
Tel.: (089) 402 408-50, Fax: (089) 402 402-15

**Bestellung nur per Baustellen oder gegen Vorrechnungsscheck möglich**  
Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Druckabzüge sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung, die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt.  
Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden.

Die gezeichneten schriftlichen Bestimmungen sind zu beachten.  
Die gewerbliche Nutzung, insbesondere in Zeitschriften, Schulbüchern und gedruckten Schulbüchern, ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers zulässig.  
Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag.  
Nachdruck sowie Vervielfältigung von Texten und mit schriftlicher Genehmigung des Verlages, Namensdruck gemaßrechtete Fremdbestände geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.

# PC PLAYER IST ONLINE!

Daß PC Player im Internet unter <http://www.pcplayer.de/> vertreten ist, dürfte sich bereits herungesprochen haben. Aufgrund der großen Resonanz haben wir nun unseren Service erweitert und bieten auch ein Forum in CompuServe an.

**P**C Player ist seit Mitte April aus dem Internet nicht mehr wegzudenken. Dort browsst immerhin schon ein Drittel unserer Leserschaft. Aufgrund der großen Resonanz erweiterten wir die Online-Aktivitäten. In CompuServe finden Sie unter **GO PCPLAYER** unser Forum, in dem Sie sich online unterhalten und Nachrichten austauschen können. Auch aktuelle Demos, Tips und Patches stehen zum Download bereit. Dabei sollen sich das Forum und die Webseiten nicht ersetzen, sondern ergänzen. Unsere WWW-Seiten werden nach wie vor die folgenden Angebote enthalten:

- Aktuelle Spielnews
- Testergebnisse von PC Player, bevor das Heft erscheint
- Erweiterte Versionen von Artikeln und Interviews
- Die heißesten Adressen von Spielefirmen und Fanclubs
- Ein direkter Draht zur Redaktion per E-Mail
- Preisausschreiben und Umfragen

Im Forum werden alle Aktivitäten durchgeführt, die einem höheren Grad an Interaktion bedürfen, zum Beispiel der Austausch von Nachrichten und Diskussionen sowie Online-Unterhaltungen. Verantwortlich für die Internet-Seite ist Alexander Folkers. Er hält einen Schreibtisch in unserer Redaktion besetzt und widmet sich der Aktualisierung der Web-Seiten und, zusammen mit Roland Austinat, der Verwaltung des Forums. Boris Schneider ist ebenfalls nahezu täglich im Forum zu finden, andere Redakteure schauen natürlich auch hinein. Mehr über unsere »Online-Force« erfahren Sie direkt am Einsatzort.

## Fragen und Antworten zum Online-Angebot

### Was brauche ich, um die Web-Seiten anzusehen?

Sie benötigen zuerst einmal einen Internet-Anschluß. Den erhalten Sie am praktischsten über einen Online-Dienst, beispielsweise CompuServe oder T-Online. Wie Sie die Zugangssoftware für das Internet installieren, erfahren Sie beim Kundendienst des Online-Anbieters.

Um unsere Web-Seiten zu betrachten, benutzen Sie einen »Browser«, der auch Tabellen darstellen kann. Dazu gehören unter anderem der »Netscape Navigator«, der »Internet Explorer« und »NCSA Mosaic 2.0«. Wenn Sie einen älteren Browser verwenden (Q-Mosaic 1, CompuServe Mosaic), sehen unsere Seiten nicht ganz so aufgeräumt aus, sind aber weiterhin lesbar.

### Wie komme ich an die Seiten heran?

Oie Adresse, die Sie in Ihren Web-Browser eintippen müssen, ist <http://www.pcplayer.de/>

Nach spätestens dreißig Sekunden sollten die ersten Grafiken auf Ihrem Bildschirm erschienen sein. Drücken Sie auf die verschiede-

denen Knöpfe in der Web-Seite, um den einzelnen Bereichen zu gelangen.

### Kostet es etwas, Eure Seiten anzusehen?

Nein, das Angebot ist von unserer Seite her völlig gratis. Allerdings entstehen Ihnen Kosten durch die Telefon-Gebühren und den Beitrag für Ihren Internet-Anbieter. Von diesem Geld sehen wir allerdings nichts.

### Der Seitenaufbau ist wahnsinnig langsam!

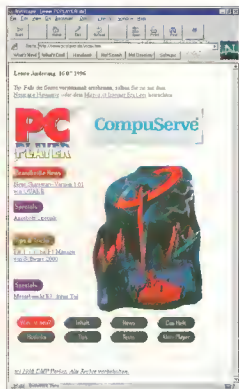
Wir arbeiten mit einem der größten Online-Anbieter der Welt, der Firma CompuServe, zusammen, um einen Hochleistungs-Server mit sehr hoher Bandbreite zur Verfügung zu stellen. Trotzdem können wir nicht ausschließen, daß sehr viele Leser gleichzeitig unser Angebot in Anspruch nehmen wollen. Bei mehreren hundert Usern gleichzeitig muß auch unser Server aufgeben. Außerdem sind die Internet-Leitungen innerhalb Deutschlands gerade abends sehr ausgelastet. In diesem Fall ist unser Server machtlos: Irgendwo zwischen ihm und Ihrem Modem herrscht gerade Stau, so daß auch unsere Daten steckenbleiben. Besonders in der Zeit ab 21 Uhr sind so gut wie alle Online-Dienste sehr langsam, da durch den beginnenden Nachtstarif alle Benutzer auf einmal ins Internet wollen.

### Wie komme ich in das CompuServe-Forum?

Wenn Sie ein CompuServe-Mitglied sind, geben Sie einfach den Befehl »GO PCPLAYER« ein und befinden sich in unserem Forum. Im WinCIM klicken Sie auf das Ampelsymbol und tippen in der Dialogbox nur »PCPLAYER«. Im Forum stehen Ihnen nicht nur unsere Redakteure, sondern auch alle anderen Forumsmittglieder zur Verfügung, mit denen Sie sich online unterhalten können. Das Forum ist ebenfalls gratis - auch hier müssen Sie nur die Telefonkosten und die Gebühren des Online-Providers bezahlen, in diesem Fall CompuServe.

Sollten Sie kein CompuServe-Mitglied sein, finden Sie auf der aktuellen Ausgabe von PC Player plus die Software »WinCIM«, mit der Sie sich in CompuServe einwählen können. Weitere Informationen zu »WinCIM« entnehmen Sie bitte der »Flappe«, auf die das CO-ROM aufgeklebt ist.

(bs/af)



Ein Besuch auf unseren Web-Seiten lohnt sich – oft sind Artikel hier schneller zu finden als im Heft.

## DIE TECHNIK

Zu jedem Spiel geben wir Ihnen die wichtigsten technischen Informationen gleich im Kasten. Der Name des **Herstellers** ist manchmal wichtig, wenn Sie das Spiel in einem Laden bestellen wollen. Unter **Betriebssystem** geben wir die Systeme an, für die das Spiel programmiert wurde. Fast alle MS-DOS-Spiele laufen problemlos unter Windows 95, dies wird von uns nicht angegeben. Steht »Windows 95« in der Zeile, gibt es eine spezielle Version nur für dieses System. Die **Anzahl der Spieler** sagt Ihnen, wieviele Personen gleichzeitig spielen können; das ist meistens von der verwendeten Technik (Modem, Netzwerk) abhängig. Unter **Sprache** geben wir nur dann »Deutsch« an, wenn Sie garantiert ohne Englisch-Kenntnisse den Titel durchspielen können. Wenn hingegen nur die Anleitung übersetzt wurde, das Spiel aber weiter Englisch ist, steht hier »Englisch«.

## DIE HARDWARE

Weil alle PCs völlig verschieden sind, teilen wir die Hardware nicht nach Prozessoren, sondern nach Klassen ein.

- ① entspricht einem älteren 486-33 Modell
- ② entspricht einem 486-DX2 66 MHz
- ③ entspricht einem 486-DX4 100 MHz
- ④ entspricht einem Pentium 90 MHz
- ⑤ entspricht einem Pentium 133 MHz

Ein weißer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft mit allen Optionen problemlos auf dieser Klasse. Ein grauer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft zwar, aber nur mit Einschränkungen. Ein schwarzer Kreis bedeutet: In dieser Rechnerklasse läuft das Spiel erst gar nicht. Besonderheiten wie Einfluß des RAM oder des CD-ROM-Laufwerk werden am Ende des Textes als »Technik-Tip« genau beschrieben.

### PC PLAYER TESTBERICHT

Hersteller: DMV Verlag | Hardware: ① ② ③ ④ ⑤  
 Betriebssystem: MS-DOS/Windows 3.1 & 95 | Sprache: Deutsch  
 Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (per Modem), bis Acht (per Netzwerk)

Präsentation: Sehr gut | Spieltiefe: Durchschnitt | Multiplayer: nicht v.  
 Ausstattung: Gut | Komfort: Schlecht | Übersetzung: geplant

### PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★★★★★ MONIKA: ★★★★★ MICHAEL: ★★★★★ ROLAND: ★★★★★

BORIS SCHNEIDER:



## DIE WERTUNG

In sechs Kriterien bewerten wir die meßbare Qualität eines Spiels. Für jedes Kriterium vergibt der Haupttester eine von fünf Stufen:

Sehr schlecht/Schlecht / Durchschnitt / Gut / Sehr gut

**Präsentation:** Wie wird das Spiel dargestellt? Wie ist die Qualität und das Zusammenspiel von Grafik, Musik, Videos?

**Spieltiefe:** Wie intelligent ist der Level-Aufbau, der Computergegner oder die Puzzles in einem Adventurespiel?

**Ausstattung:** Was steckt alles im Programm? Nur ein Spiel oder auch Extras wie Editoren, Hilfen, Bonus-Missionen?

**Komfort:** Wie gut läßt sich das Programm bedienen? Sind Load und Save enthalten? Gibt es zu lange Ladezeiten?

**Multiplayer:** Wie gut sind Modem- oder Netzwerk-Modus? Ist es leicht zu installieren? Gibt es besondere Regeln?

**Übersetzung:** Wie gut wurde das Original ins Deutsche übertragen? Blieben Humor und Dramatik erhalten?

Bei den Punkten »Übersetzung« und »Multiplayer« kann es neben der Wertung noch die Begriffe »geplant« (kommt als Update) oder »nicht v.« (nicht vorhanden und auch nicht geplant) geben.

## DIE PERSONALITY

Weil jeder Computerspieler einen anderen Geschmack hat, gibt Ihnen auch PC Player Alternativen zur Gesamtwertung. Die stammt immer von jemandem, der das Spielegenre kennt und liebt. Deswegen wird ein Strategie-Experte ein schwer zugängliches Hardcore-Strategiespiel auch gut bewerten, wenn Spieltiefe und Anspruch stimmen. Umgekehrt können andere Leser, die sich in dem Genre nicht auskennen, damit gar nichts anfangen; das wird durch Wertungen von anderen Testern ausgedrückt, die über der Hauptwertung gedruckt werden.

## GOLD UND PLATIN

**GOLD  
PLAYER**

**PLATIN  
PLAYER**

Gold- und Platin-Player gibt es für besonders empfehlenswerte Spiele.





Auf der Index-Seite finden Sie nicht nur alle Spiele, die wir in dieser Ausgabe getestet haben, sondern auch die besten Neuerscheinungen der letzten Monate.



Boris Schneider



Jörg Langen



Monika Stoschek



Michael Schnelle



Roland Austinet



Heinrich Lenhert

SpieleName	Genre	Boris Schneider	Jörg Langen	Monika Stoschek	Michael Schnelle	Roland Austinet	Heinrich Lenhert	Seite
Grand Prix 2	Rennspiel	★★★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	-	81
Need for Speed S.E.	Rennspiel	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	-	80
Quake (Shareware)	3D-Actionspiel	★★★	★★★	-	★★★	★★★★	★★★★	32
Time Commando	Actionspiel	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	-	70
Z	Strategie	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	52
Elk Moon Murder	Krimi-Adventure	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	-	112
Professor Tim	Denkspiel	★★★★	★★	★★★	★★★	★★★★	-	100
Baku Baku Animals	Denkspiel	★★★★	★★★	★★	★★	★★★★	★★★★	94
Monty Python Holy Grail	Skurtiler Spielmix	★★★	★★	★★★★	★★★	★★★	-	108
NHL Powerplay '96	Sportspiel	★★★	★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	84
Greg Norman Golf	Sportspiel	★★★	★★	★★★	*	★★	★★★★	110
Afterlife	Strategie	★★★	★★	★★	★★	★★	★★★	64
Battle Race	Rennspiel	★★★	★★	★★	★★★	★★	-	78
Close Combat	Strategie	★★	★★★	★★	★★	★★	-	103
Kick Off 96	Sportspiel	★★	★★	★★	*	★★	★★★	82
Isis	Adventure	★★	★★	★★	*	★★	-	97
Martian Chronicles	Adventure	★★	★★	★★	*	★★	★★	104
Looney Labyrinth	Flipper	★★	*	★★	*	★★	-	92
Karma	Denkspiel	★★	*	*	*	★★	-	96
Back to Baghdad	Flugsimulation	*	*	*	★★	*	-	76
Affäre Morlov	Krimi-Adventure	*	*	*	*	*	-	102
Catfight	Prügelspiel	*	*	*	*	*	-	74
Cyberjudas	Strategie	*	*	*	*	*	-	108
Virtual Corporation	Adventure	-	*	*	*	*	-	98
World Class Decathlon	Sportspiel	*	*	*	*	*	*	90

## Die besten Spiele der letzten Monate:

Name	Genre	Boris Schneider	Roland Austinet	Jörg Langen	Monika Stoschek	Michael Schnelle	Test
Civilization II	Strategie	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	5/96
Die Siedler II	Strategie	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	6/96
Earthstige II	Action/Strategie	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	6/96
Duke Nukem 3D	Actionspiel	★★★★★	★★★★	★★★★	*	★★★★★	7/96
AH-64D Longbow	Simulation	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	7/96
Cyberstorm	Strategie	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	8/96
Return Fire	Action/Strategie	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	7/96
Virtua Fighter	Prügelspiel	★★★	★★	★★★★	★★★★	★★★★	8/96
Lemmings 95	Geschicklichkeit	★★★★	★★	★★★★	★★★	★★★	7/96
A.T.F.	Simulation	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	7/96
Battle Arena Toshinden	Prügelspiel	★★★	★★	★★★	★★★★	★★★★	7/96
Firefight	Actionspiel	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	8/96
Normality	Adventure	★★★	★★	★★★★	★★★	★★★★	8/96
Shell Shock	Actionspiel	★★★	★★★	★★★★	★★	★★★★	8/96
Sonic CD	Actionspiel	★★★★	★★★	★★★	★★	★★★★	8/96
Wizardry Gold	Rollenspiel	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	8/96
Tracers	Denkspiel	★★★★	★★	★★★	★★	★★★★	8/96

3D-Actionspiel für Fortgeschrittene und Protis

# QUAKE (SHAREWARE)

Seitdem Apogee im 3D-Action-Bereich auch ein heißes Eisen im Feuer hat, scheint die Entwicklung von »Quake« bei id-Software auf wundersame Weise gute Fortschritte zu machen. Plötzlich gibt es die Shareware-Version fast zum Nulltarif.

**Q**uake – das heißt auf deutsch »Beben«. Nun, das ist einem erst einmal egal, wenn man gemütlich in den Ohrensessel gelümmelt bei Oma und Opa aus papierdünnen Täbchen Tee schlürft und nebenbei am einen oder anderen selbstgebackenen Butterkeks knabbert. Ganz und gar nicht egal ist das allerdings, wenn plötzlich der Boß aus der Forschungsstation anruft und mit panischer Stimme erklärt, daß mit dem neuen Transportsystem etwas ganz furchtbar schief lief. Das »Slipgate« ist eigentlich dazu da, Geräte und Personen ohne Zeitverzögerung von einem Ort zum anderen zu transportieren. Offensichtlich hat eine Rasse in einer fremden Dimension die Vorteile dieses Transportsystems schätzen gelernt. Genauer gesagt: Auf der Slipgate-Plattform sind Horden von Monstern aufgetaucht, die alle anwesenden Wissenschaftler unfreundlicherweise und ziemlich abrupt ins Jenseits beförderten. Der Boß befürchtet nun eine Invasion der Aliens, die er in seiner freundlich blumigen Sprache mit dem Codenamen »Quake« belegt hat. Als Topmann der Organisation läßt man also grummelnderweise den Tee stehen, gibt Omi und Opi ein Abschiedsküßchen, schnappt sich seine Streitaxt sowie die handliche Schrotflinte und zieht wieder einmal aus, um die Menschheit zu retten.

Eigentlich ist der Auftrag ganz einfach: »Schnapp Dir alle Gegenstände«, »Probiere alle Schalter aus«, »Erledige alle Gegner«,



Unter Wasser wabert das Bild, und die Sicht wird schlechter.

Dieser feindliche Yeti setzt gerade zu einer Blözzattacke an.



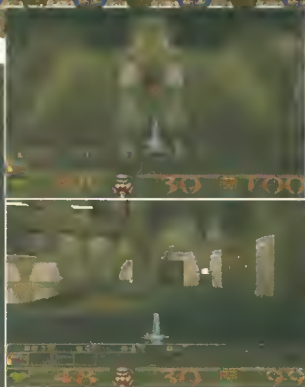
Durch Anschließen von Wänden findet man so manche Geheimtür (Level 1; rechts vom Ausgang).



Anders als bei anderen 3D-Actionspielen sehen die Gegner in Quake aus der Nähe betrachtet noch furchterregender aus.

»Finde den Ausgang der Alien-Gewölbe« und »Bleibe am Leben«. Keine Überraschungen also für den hartgesottenen Action-Helden; der Tee wird bestimmt nicht kalt. Furchtlos betritt man den ersten Level – und hat sofort einen Mordskötter Marke Rottweiler am Hals. So schnell, wie sich dieses Biest bewegt, kann man kaum reagieren. Sein grunzendes Herrchen (Grunt) mit der schmucken Schrotflinte steht gleich dahinter und perforiert den Kämpfer nach Leibeskräften.

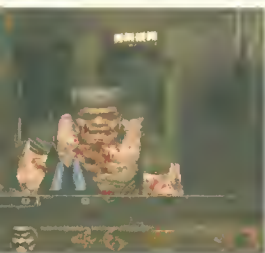
Der nächste Gegner ist nicht minder furchteinflößend. Das muß der tapfere Recke erfahren, als er sich fast unbemerkt von hinten an den dahintapsenden Oger anschleicht. Leider etwas zu dicht, denn das unhandliche Gerät, das das Untier locker hinter sich herschleift, stellt sich als Ketten säge vom Kaliber »Waldrodung« heraus. Aus der Ferne beobachten ist das auch keine gute Idee, denn dann wirft der Gute mit scharfen Granaten um sich. Die Ritter (Knights) schlagen mit ihren Schwertern aus einer ziemlichen Entfernung zu. Die »Zombies« lassen sich zur Steigerung der Vorfreude weder mit der Schrotflinte noch mit der



Wer diesen ansonsten unerreichbaren Schalter anschießt (oben), dem öffnet sich links eine Tür zur doppelläufigen Schrotflinte (unten).



Nützliche Extras (von oben): Schrotpatronen, normale Rüstung, Super-Rüstung, Biologischer Anzug und das begehrte Quake-Symbol.



Axt erledigen. Sie kippen zwar erst einmal um, stehen aber nach kurzer Zeit wieder auf. Der »Fiend« springt in Riesensätzen auf den Unbedarften zu und schlägt wild mit seinen Armen um sich. Da sind die »Scrags« eher friedliche Kreaturen. Sie schweben in

der Luft und spucken mit grünen Schleimspritzern. Der gigantische Yeti greift mit seinen Riesenpranken an oder schießt aus der Entfernung mit blauen Blitzen auf den Kämpfer. Zu guter Letzt wartet im hinteren Gewölbe ein lodernder Riesen-Unhold, der mit Feuerbällen wirft.

Alles in allem kommt

man da mit einer niedlichen Streitaxt und der süßen Schrotflinte nicht weit. Die Viecher waren allerdings so nett und haben in den Gewölben jede Menge Waffen verteilt. Wichtigstes Spielzeug ist die »doppelläufige Schrotflinte«. Die macht zweimal so heftig »Krache« wie die einfache Ausführung, und zwar in jeder Hinsicht. Die »Nagelpistole« ist dagegen so eine Art Maschinenpistole des Mittelalters; hier macht es die schiere Masse an Geschossen. Die »Super-Nagelpistole« arbeitet nach einem ähnlichen Prinzip, ist aber durchschlagkräftiger. Beide Waffen sind leider relativ flott leergeschossen. Mit dem »Granatwerfer« bekommt der Held eine Wumme in die schwitzigen Händchen, mit der er es dem Dger so richtig heimzahlen kann. Der Apparat benötigt ebenfalls Granaten. Allerdings will die Handhabung geübt sein. Sonst kommen die eben verschossenen Dingerchen auf schrägen

Untergründen und auf Treppenabsätzen zum Absender zurückgekulert. Soweit wäre das kein Problem, wenn die Süßen nicht mit einer Zeitverzögerung explodieren würden. Der Raketenwerfer feuert ebenfalls Granaten ab, verschießt diese aber in einer geraden Bahn und läßt sie sofort beim Empfänger detonieren. Das Gerätchen benutzt man also wie eine Schrotflinte. Zu nahe sollte der Kämpfer jedoch nicht bei der Detonation stehen. Die Granate ist übrigens die einzige Munition, welche die Zombies in handgerechte Stücke zerlegt.

Die Waffen werden mit unterschiedlicher Munition bestückt: In die beiden Schrotflinten passen Schrotpatronen, die Nagel- und die Super-Nagelpistole will mit Nägeln gefüt-

## JÖRG LANGER



Mir gefällt Duke Nukem 3D besser als Quake. Das liegt zum Teil daran, daß sich letzteres so furchtbar ernst nimmt, ohne jeden ironischen Unterton. Die Grafikengine ist beim neuen Id-Spiel augenscheinlich ausgefeilter, über die Darstellung selbst kann man aber streiten. Wo Duke mit realistischer Umgebung à la Kino, ungeheuer vielen Details wie schwebenden Patronen im Wasser und manipulierbaren Objekten aufwartet, rennt man bei Quake durch die immer gleichen Gänge. Und weshalb hat man nur die Automap weggelassen?

Die surreale Gruselatmosphäre überzeugt jedoch; beim Abtauchen in brackigem Schmutzwasser kommt das realistische 3D voll zum Tragen. Auch die Polygon-Gegner haben etwas für sich, anfänglich zuckt man bei einem Schwerthieb vom Monitor zurück. Schade allerdings, daß es kein Inventar gibt – wie von Doom gewohnt, aktiviert sich ein gefundener Bio-Anzug sofort. Beim Kampf gegen menschliche Kontrahenten vermischt sich ein wenig die duke'schen Häuserschluchten, in denen man weit entfernten Zielen ganze Raketen salvo hinterherschickt. Als objektiv schlechter würde ich Quake nicht bezeichnen – nur als viel abwechslungsärmer.



◀ Hier wurde der Spieler gerade von dem netten Oger mit der Kettsäge zerlegt.



Angriffe mit Granaten sehen hübsch aus, schaden aber der Gesundheit.

tert werden und der Granat- und der Raketenwerfer fressen Granaten. Die Munition liegt handlich abgepackt an allen möglichen und schwer erreichbaren Stellen des Gewölbes herum. Der freundliche Alien-Berater kann pro Munitions-Variante nur eine maximale Stückzahl mit sich herumschleppen. Überschüssige Munition in den Kisten geht auf Nimmerwiedersehen verloren. Natürlich gibt es eine medizinische Versorgung; auch hier geht erst einmal nicht mehr als die üblichen 100 Prozent. Die einzige Ausnahme bildet die »Mega-Medizin«, die kurzzeitig bis maximal auf 200 Prozent auffrischt. Weiterhin stehen blaue und gelbe Rüstungen zur Verfügung, die möglichst lange die Unversehrtheit der oberen Hautschicht sicherstellen sollen. Mit Rüstung macht ein Treffer weniger aus. Dann gibt es noch das begehrte (und meistens gut versteckte) blaue »Quake«-Symbol. Dieses verwandelt den ohnehin schon gut bewaffneten Jungen in einen Berserker. Jeder Treffer, ob mit der Axt, der Schrotflinte oder dem Raketenwerfer, richtet jetzt gleich viermal so viel Schaden an. Neben dem »Schutzpentagramm« (Pentagram of Protection) gibt es noch den »Biologischen Anzug« (Biosuite), mit dem man für kurze Zeit schadlos in Säureseen herumplanschen kann. Wasser, Tümpel und giftige Kloaken gibt es in den Gewölben genug. Fast immer liegen nützliche Extras unter der Wasser-

oberfläche verborgen, und in einigen Situationen wollen unterirdische Höhlen auf der Suche nach dem Ausgang durchtaucht werden. Nur allzusehnelt verißt der Kämpfer in der Hektik, daß er kein Fisch ist und gelegentlich eben doch mal Luft holen muß. Zu lange Tauchgänge werden mit gesundheitlichen Einbußen bestraft. Unter Wasser wird die Sicht außerdem schlechter: Trübe Gewässer verschleiern den Weitblick, und obendrein verschwimmt und wabert das Bild vor den Augen des Hobbytauchers. Im Gelände wimmelt es von versteckten Räumen. Mal muß eine Wand angesprochen werden, so daß sie den Weg freigibt, ein anderes Mal ist ein beherzter Sprung in die Tiefe angesagt. Zur Belohnung gibt es wertvolle Waffen, Quake-Symbole, dringend benötigte Heilmittel oder einfach nur Munition. Generell ist die Spielweise der Außerirdischen ziemlich verwinkelt angelegt. Überall finden sich schräge Flächen, Brücken, Treppen, Portale, schmale Simse, Fahrstühle und Teleporter. In der ersten Schreck-

## IM VERGLEICH

Selten wurde ein Spiel so sehnlich erwartet und marketingtechnisch gepusht wie Quake. Da vor kurzen der wahrscheinlich direkteste Konkurrent, Duke Nukem 3D, auf den Markt kam, bietet sich natürlich ein Vergleich zwischen den Programmen an.

	DUKE NUKEM 3D (Shareware)	DUKE NUKEM 3D (Shareware)
Hardwareanforderungen	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Bedienung	Menüs, Tastenbefehle	Menüs, Konsole, Tastenbefehle
Autoplay	vorhanden	nicht vorhanden
Umgebung aus der Sicht des Spielers	Pseudo-3D oben/unten leicht verzerrt	exakt 3D
Gegner und Objekte	Bitmaps (selten Polygone)	Polygone mit Texturen
Leveldesign	Schnee-Action-Realismus einfach bis komplex	realistisch bis surreal einfach bis mittel
Brutalität	hoch bis übertrieben hoch (teilweise abschaltbar)	sehr hoch
Taktische Möglichkeiten	Fortzündung von Bomben Aufträge verwirren Monitore zeigen Gegner	Granaten um die Ecke schießen (abprallen)
Multiplayer	Modem, Serial, IPX	Modem, Serial, IPX, Internet
Sound	Nur SFX (Musik nur mit eingeleiteter Audio-CD)	Nur SFX (Musik nur mit eingeleiteter Audio-CD)
Besonderheiten	schwarzer Humor viele Extras Effekthascherei	sehr ernsthaft sehr realistisch Polygone statt Bitmaps

## HEINRICH LENHARDT



Wo ein Wille ist, da ist auch ein Quake. Ein blöchen guten Willen und Einspielzeit sollte man auf jeden Fall investieren, denn auf den ersten Blick wirkt Quake etwas enttäuschend. Nach all dem Warten und Geyhe hat man vielleicht etwas mehr erwartet als die nicht sonderlich großen Duster-Levels der Shareware-Version.

Doch die optischen Stärken sind subtiler Art; die Spielwelt wirkt »echter« als bei allen aktuellen 3D-Konkurrenten. Allmählich wird man vom Quake-Ambiente eingefangen. Die Gründe: elegante Lichteffekte, schicke Texturen und realistische Rundungen statt der sonst üblichen Inflation der rechten Winkel. Die Polygon-Monster sehen auch aus nächster Nähe noch turcherregend aus, während bei Duke Nukem 3D jeder Gegner auf kurze Distanz zum Kinderschreck-Pixelbild mutiert. Nur beim Leveldesign hängt Quake etwas durch. Damit meine ich nicht die Komplexität, denn über die kann man sich bei der schweren Vollversion kaum beschweren. Aber außer üblichen Schalter- und Schlüssel-Suchereien ist id nichts grundlegend Neues eingefallen. Die Level-Designer von Duke Nukem 3D hatten offenbar mehr Spaß an der Sache und bieten entsprechend viele Gags und Überraschungen. Doch vor zu vorgerundete Effekte nicht allzuviel Wert legt, wird Quake allemal vorziehen. Auch wenn das Genre spielerisch stagniert, sorgt das Programm für eine ganz neue »Being there«-Qualität. Basierend auf dieser Grafik-Engine dürfte in den nächsten Jahren noch so manches starke 3D-Spiel entstehen.



# Ein Adventure der feinen Art



## GENE MACHINE

**E**ngland zu der Zeit Königin Victorias: die technische Revolution beflügelt immer mehr geniale Köpfe zu richtungsweisenden und phantastischen Erfindungen. Doch nicht all diese Entwicklungen dienen dem Wohl der Menschheit... So hat der ebenso geniale wie niederträchtige

Dr. Dinsey eine Maschine entwickelt, mit deren Hilfe er nun die Weltherrschaft an sich reißen will. Der mutige Piers und sein Butler versuchen, den Schurken Dinsey in einer aufregenden Jagd rund um den Erdball an seinen teuflischen Plänen zu hindern...

VIC TOKAI  
more gameplay

Ab August '96  
Komplett in Deutsch  
Für DOS und WIN 95

Im Exklusiv-Vertrieb von  
**BOMICO**  
MULTIMEDIA SOFTWARE  
<http://www.bomico.com>



Zwar kann man auch bei Quake die Bildschirmauflösung erhöhen (oben 320 x 200, unten 360 x 480 Pixel), allerdings ist dann auf jeden Fall ein schnellerer Computer als ein Pentium/90 vonnöten.



◀ Dieser Unhold wartet im siebten Level auf den Spieler.

sekunde wäre eine Karte recht hilfreich, es wurde allerdings keine programmiert. Aber siehe da: Hat der Recke ein Gebiet erst einmal erforscht, findet er sich

überraschend gut zurecht. Weitere nette topologische Merkmale: automatische Waffen in den Wänden, sich absenkende Decken, durch die Gegend saussende Bolzen und stachelige Wände. Vielfach wird eine Tür oder ein Teleporter nur durch einen Schalter geöffnet. Die rempelt der Kämpfer entweder an oder verpaßt ihnen eine Ladung mit der Waffe. Andere Türen kann er nur mit farbigen Schlüsseln öffnen, die es in Gelb und Blau gibt. Auf niedrige Simse kann er außerdem hinaufhüpfen.

Vier Schwierigkeitsgrade warten auf den Reinigungsmann: Drei davon wählt er einfach, indem er in der Starthalle durch den ent-

sinnnten in das Reich der Monster einfallen. Wahlweise geht es dann zusammen gegen die Monsterbrut oder »Jeder gegen jeden«. Alle Spieler dürfen die Kleiderfarbe frei wählen. Außerdem auf Wunsch einstellbar ist eine zeitliche Begrenzung und ein Limit für die zu erwartenden Abschlüsse. Im Team-Modus können die Waffen so programmiert werden, daß sie die Kameraden nicht verwunden. Außerdem gibt es für zwei Spieler eine Modem-Option sowie eine Einstellung für das Spiel über das Internet.

**Gold Player oder nicht?** Das Spiel hat das Potential zu einem »Gold Player«. Leider gibt es einen gewaltigen Haken: Man hat es viel zu schnell durchgespielt. Deshalb gibt es für die hier getestete Shareware-Version die begehrte PC-Player-Auszeichnung nicht. Mit Blick auf die wesentlich umfangreichere Vollversion (anschließender Beitrag) wäre ein »Gold Player« gerechtfertigt.

**Technik Tip:** An Quake sollte sich nur derjenige wachen, der mindestens einen Pentium sein Eigen nennt. Wir setzen noch ein drauf und empfehlen als untere Grenze einen Pentium/90. Selbst dann können Sie eigentlich nur in der niedrigsten Auflösung von 320 mal 200 Punkten vernünftig spielen. Mit einem DX4/100 läuft das Spiel zwar auch, allerdings sollte man dann den Bildausschnitt verkleinern. Super-VGA können Sie nur einstellen, wenn die Grafikkarte über ein VESA-BIOS ab der Version 2.0 verfügt. Das kann man für viele Grafikkarten mittels des »Display Doctor« von Sctech-Software nachrüsten (siehe Ausgabe 7/96, »So wird SVGA schneller«). Bei SVGA sollte in Ihrem PC aber mindestens ein Pentium/166 ticken. Sonst verkommt die 3D-Action zur Diashow. Quake ist nebenbei bemerkt übrigens das erste Spiel, daß auf einem Pentium/Pro besser läuft als auf einem gleichgetakteten Normal-Pentium.

(hf)

## HENRIK FISCH



Ich mag 3D-Actionspiele, und ich liebe Spiele mit Atmosphäre. Beides vereint Quake in sich, und es bringt obendrein einen Heidenspaß. Spielerisch hat sich zwar gegenüber der Erstlings-Software »Doom« von id nicht sehr viel geändert. Jeder, der knallharte Action bevorzugt, wird bei Quake jedoch bestens bedient.

Wie nicht anders zu erwarten, ist das Spiel nach guter alter id-Manier allerdings recht brutal. Es ist deswegen sicherlich nicht jedermanns Geschmack und schon gar nicht für das Kinderzimmer geeignet. Außerdem spielt ein geübter Action-Fan die sechs Levels der Shareware-Version im Schwierigkeitsgrad »normal« in gut zwei Stunden durch. Für drei Jahre Entwicklungsarbeit ist das ein wenig dünn. Die Vollversion, die wir auf den nächsten Seiten schon mal vorab begutachten konnten, verspricht allerdings einen weitaus komplexeren Levelaufbau.

Und wie sieht es im direkten Vergleich mit dem blonden Muskelprotz Duke von Apogee aus? Dieser hat einiges mehr an Gags in seinem Spiel eingebaut (sieht man mal von der unnötigen Frauenfeindlichkeit ab). Quake macht das allerdings wieder durch eine für meinen Geschmack wesentlich stilvollere Grafik (sofern man die Gamma-Korrektur hochgesetzt hat; siehe Beitrag auf den nächsten Seiten) und durch das dreidimensionale Leveldesign wett. Beide Spiele haben ihre Daseinsberechtigung und stehen ganz oben auf der Leiter des technisch und spielerisch Machbaren. Wenn ich dagegen wählen müßte, welches Spiel ich öfter mal anpacken würde, dann würde meine Hand zu Quake greifen.

## QUAKE (SHAREWARE)

Hersteller:	id-Software	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (per Modem), bis Sechzehn (per Netzwerk)		

Präsentation:	Gut	Spielhilfe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Sehr gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht v.

## PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★	JÖRG: ★★	MICHAEL: ★★	HEINRICH: ★★
-----------	----------	-------------	--------------

HENRIK FISCH:







# „NUN GLOTZ MAL NI

## DOWN IN THE DUMPS

VORAUSSICHTLICH IM HANDEL AB OKTOBER 96  
FÜR PC CD-ROM



WAS IST LOS? NOCH NI-  
NEN BLUB GEGEHEN, ODER  
WAS? WILLKOMMEN IN DER WELT  
JENSEITS DES QUALEN SYSTEMS. BETRETEN SIE DIE  
STINKIGSTE MÜLLKIPPE DES PLANETEN, UND GE-  
NIESSEN SIE DAS ABARTIGSTE, DURCHGERNALLTET  
UND FREAKIGSTE ADVENTURE SEIT DEM LETZTEN  
URKNALL: DOWN IN THE DUMPS - MIT HUMOR

MARKE SUPERSCHRAG, GRAFIK  
IM XXL-FORMAT UND ÜBER 2400

EXTRA-STINKIGEN GAGS. WENN DIE SIEBEN DAU-  
MENGROSSEN BLUBS LOSLEGEN, BLEIBT KEIN AUGE  
TÖCKEN UND KEIN SCHLIESSMUSKEL KONTROL-  
LIERT - DOWN IN THE DUMPS - ALLES MMMMÜLL,  
ODER WAS?

VENI, VIDI, PIP! - ICH KAM, SAH UND MACHTE  
MIR VOR LACHEN FAST IN DIE HOSE!

# PHILIPS

© 1996 PHILIPS INTERACTIVE MEDIA INTERNATIONAL LIMITED



# CHT SO DÄMLICH!...



- ◆ EIN SVGA-COMIC IN VIER AKTEN
- ◆ 150 RÄTSEL
- ◆ 500 RÄUME
- ◆ 60 GEGENSTÄNDE
- ◆ GRANDIOSÉS GAMEPLAY
- ◆ VÖLLIG ERNSTHAFTER HUMOR
- ◆ KOMPLETT IN DEUTSCH

Im Exklusiv-Vertrieb von

**BOMICO**

<http://www.bomico.com>

HäiKu  
STUDIOS

Preview: Quake (Vollversion)

# NACHBEBEN

Üblicherweise sind Shareware-Versionen von aufwendigen Spielen eigentlich nur dazu da, das Interesse der Käufer anzuheizen. Eine umfangreiche Vollversion von Quake dürfte also nicht lange auf sich warten lassen. Wir konnten schon einmal einen Blick auf eine frühe, unfertige Version werfen.

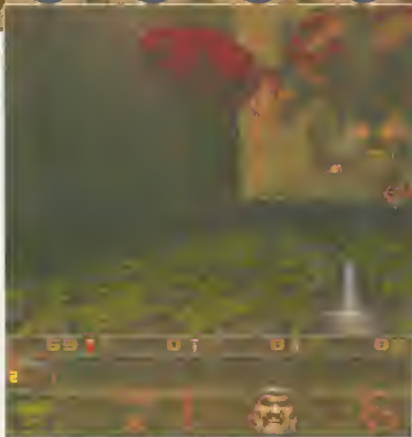
**W**ie das mit unvollendeten Spielen eben so ist: Alles hier Gesagte gilt nur unter Vorbehalt. Es kann durchaus sein, daß sich das eine oder andere Detail in der endgültigen Version noch ändert. Der erste winzige Unterschied fällt dem geübten Quake-Spieler sofort in der Eingangshalle mit den drei Toren für den Schwierigkeitsgrad auf: Aus dem Lavasee vor »Hard« hüpfen keine Feuerbälle mehr. Deren Lichtschein konnte man auch auf der Wand zum »Normal«-Portal bewundern; dort dürfte aber eigentlich gar kein Licht hingelangen. In der Vollversion sind deshalb die Bälle vermutlich einfach herausgenommen worden. Die komplette Shareware-Version ist wie üblich in der Vollversion enthalten. Zusätzlich gibt es die drei Episoden »The Realm Of Black Magic«, »The Netherworld« und »The Elder World«. Die Eingänge sind in der Shareware-Version zwar schon vorhanden, waren aber durch eine Barriere verbaut (wer sich übrigens an diesen mit NOCLIP oder REGISTER 1 vorbeischummelt, erlebt



Der große Bruder des Ritters: Er haut noch heftiger zu und verschleudert obendrein kleine Feuerbälle. Zum Glück prügeln sich die Monster hier gerade untereinander.



Dieser Spinnenmann wirft mit Lenk-Feuerbällen, die den Spieler verfolgen.



»Kuckuck, da bin ich!« Ein ungebetenes Endmonster macht sich auf dem Bildschirm breit.



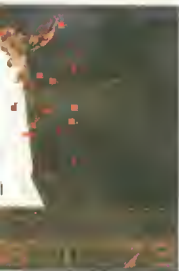
Der gute Yeti aus der Shareware-Version verkommt hier zum Allerwelts-Pausenfüller-Monster.

einen Spiele-Absturz). Der größte Kritikpunkt an der Shareware-Version ist wohl der relativ einfache Levelaufbau. Im Schwierigkeitsgrad »Normal« hat der trainierte Action-Held das komplette Quake nach gut zwei Stunden durchgespielt. Mit Blick auf den »fast umsonst«-Bonus der Shareware-Version ist das ja absolut in Ordnung. Wenn man aber auch die Vollversion im Laufschrift durchforstet, wäre das ziemlich enttäuschend. Die uns vorliegende Version macht allerdings einen ganz anderen Eindruck: Die Levels werden deutlich größer und verwinkelter. Wenn Sie die Räumlichkeiten durchsuchen und dabei nebenher die Monster beseitigen, benötigen Sie wesentlich mehr Zeit, als für die Levels der ersten Episode. Da kann es schon passieren, daß Sie an einem Level rund eine halbe Stunde spielen. Trotz der Dimensionen wurde das Ganze nicht unübersichtlicher. Ein dreidimensionales Vorstellungsvermögen sollten Sie trotzdem besitzen, denn eine Karte wird es nach wie vor nicht geben.

Das Prinzip »Drücke Schalter und schaue, was passiert« wird in der Vollversion noch viel mehr ausgenutzt. So gibt es in einem



Ein Blick nach oben offenbart einen Schalter, der nur darauf wartet, angeschossen zu werden.



Level einen Raum voller Säulen. An einer Säule ist ein Schalter. Drückt man auf diesen, fährt die Säule hinter einem nach oben. Unten drunter ist ebenfalls ein Schalter. Tritt man nun in guter alter Adventure-Manier darauf, fahren die umliegenden Bodenplatten zur Seite, und der Bodenschalter entpuppt sich als Säule in einer Grube – und in der Grube lauert ein ziemlich mies gelaunter Yeti.

Ein anderer Level ist wie ein großes dreidimensionales Labyrinth mit Lavaströmen auf dem Boden und an den Wänden aufgebaut. Aufzüge und Teleporter lauern in jeder Nische und befördern den Spieler in lauter ähnlich aussehende Levelabschnitte. Das erste Mal ist so ein Level noch ganz komisch; wenn aber mehrere der gleichen Mach-

art hintereinander folgen, wird das schnell langweilig. Die Leute von id-Software waren sich der Gefahr eines ausufernden Labyrinth-Systems wohl bewußt. Bis auf diesen einen Abschnitt haben wir in der Vorab-Version keinen weiteren Level in einer ähnlichen Machart gesehen.

Wir haben die Vollversion bis in die Mitte der dritten Episode gespielt und dabei zwei neue Gegner kennen gelernt. Der eine scheint der große Bruder der Ritter aus der Shareware-Version zu sein. Er ist nicht nur größer, sondern auch kräftiger und besitzt wie die anderen Gegner eine Fernwaffe. Mit seinem Schwert zieht er einen Halbbogen durch die Luft und erzeugt dadurch viele kleine Feuerbälle, die auf den Spieler zugen. Vor diesen sollte man schleunigst in Deckung gehen. Der zweite Gegner sieht aus wie eine Kreuzung aus einem Mann und einer Spinne. Bevor man Zeit hat, sich vor seinem Anblick zu fürchten, schleudert dieser einen großen Feuerball. Unangenehmer Nebeneffekt: Der Ball verfolgt den Spieler. Durch geschicktes Herumlaufen muß man diesen möglichst gegen eine Wand manövrieren.

Trotzdem ist es imposant mit anzusehen, wie der Gute in einem engen Gang, der kaum Raum zum Atmen bietet, gnadenlos auf den Spieler zustapft und ihn angreift.

Zum Glück steht jetzt auch ganz regulär die Strahlenwaffe auf der Taste 8 zur Verfügung, sofern man diese in den Gemäuern entdeckt hat. Sie schießt einen blauen Blitz ab, der dem Energiestrahle des Yetis ähnelt. Der Strahl wirkt fast wie die Nägel der Nagelpistole, nur daß er einen noch stärkeren Einfluß auf die Monster hat. Leider ist auch diese Waffe bei unbedächtigem Einsatz schnell leergeschossen, und Nachschub gibt es nur in Form von viel zu selten auftauchenden Batteriezellen.

Ein neues Extra steckt auch im Spiel: der »Schattenring« (Ring of Shadows). Dieser macht den Spieler für kurze Zeit fast unsichtbar. Die Gegner wissen dadurch nicht mehr so genau, wo der Spieler gerade steht und schießen öfter mal daneben.

Für Netzwerkspieler gibt es noch eine wichtige Einschränkung: Das Optionsmenü ist in der uns vorliegenden Version ersatzlos entfallen. Alle Netzwerk-Optionen können nun hier ausschließlich über die Konsolenkommandos gesteuert werden. Hoffen wir mal, daß dieses nur wegen der noch anhaltenden Entwicklungsarbeiten gestrichen wurde und daß es in der endgültigen Version wieder eingebaut ist. Konsolen-Kommandos sind nun mal nicht jedermanns Sache.

Die endgültige Fassung wird jedenfalls auf CD mit Audio-Tracks der Gruppe »Nine Inch Nails« ausgeliefert. An dem grundlegenden Spielprinzip hat sich anscheinend nichts geändert, und das Spiel wird wesentlich umfangreicher, als man nach dem recht flotten Durchlaufen der Shareware-Version befürchten könnte.

(hf)



Die Vollversion wartet mit einigen sehr stillvollen Levelaufbauten auf.

# DIE GEHEIMNISSE IHRES ERFOLGES



**Wer kennt das nicht? Vor Ihnen tauchen zwei übelgelaunte Monster auf, von hinten greift dieser irrtyp mit der Kettensäge an, und Sie fragen sich, woher die Kerle Ihre ganze Ausrüstung haben – wir verraten Ihnen, wo Sie suchen müssen.**

Die handverlesenen Quaker Björn Fock und Jörg Schwenke haben sämtliche Secrets der »Quake«-Sharewareversion gelüftet. Bedenken Sie aber bitte, daß es sich hierbei nicht um eine Komplettlösung handelt. Einige Geheimräume lassen sich von mehreren Seiten erreichen. Sollten Sie das Zeitliche segnen, bevor Sie auch nur ein einziges Secret gefunden haben, sollten Sie auf die Konsolenbefehle (Quake: Netzanleitung, Seite 42) zurück greifen.

## Nightmare Skill

Um den versteckten Schwierigkeitsgrad »Nightmare« auszuwählen, gehen Sie in der Episodenauswahl nach rechts in das Tor, das zur »Elderworld« führt (nur in der Vollversion spielbar). Hinter der Treppe gelangen Sie in einen kreisförmigen Raum, in dessen Boden ein Wasserbecken eingelassen ist. Springen Sie ins Wasser, und schwimmen Sie nach hinten. Sobald Sie durch das Wasser gesunken sind, landen Sie auf einem Holzbalken. Auf der linken Seite befindet sich ein Durchgang zu einem Teleporter. Aber Vorsicht: Dieser Schwierigkeitsgrad macht seinen Namen alle Ehre.

## Level 1: Slippage Complex

### Secret Area 1: Shell-Pack

Am Anfang des Levels sehen Sie rechts eine Nische, die mit einem flackernden Licht beleuchtet wird. Springen Sie hinauf, und schießen Sie auf die rechte Wand. Dahinter liegt ein Shell-Pack.

### Secret Area 2: +100 Health-Pack, grüne Rüstung, Shell-Pack

Außerhalb des ersten Gebäudes ist eine Wiese, die von einem Wasserlauf durchschnitten wird. Rechts neben

der Brücke springen Sie ins Wasser und folgen dem Fluß in den Felsen. Nach zwei Biegungen sehen Sie auf einer Treppe das Health-Pack. Schwimmen Sie den Fluß weiter entlang bis zum Fahrstuhl. Dieser befördert Sie in einen Raum mit der grünen Rüstung.

### Secret Area 3: Quad-Damage

Im zweiten Gebäude halten Sie sich gleich rechts. Auf der hinteren Seite der Säule sehen Sie einen Monitor, der eine sich drehende Weltkugel zeigt. Schießen Sie darauf (siehe Bild), und ein Teil des Bodens bewegt sich mit Ihnen nach oben, so daß Sie auf den Sims gelangen können. Dort ballern Sie auf den zweiten Monitor, woraufhin sich eine Wand öffnet. Durch den Eingang kommen Sie zum Quad-Damage. Dieser Raum ist übrigens auch von der anderen Seite erreichbar.

### Secret Area 4: Super-Shotgun

Drücken Sie den roten Knopf, um das Schleimbad zu überbrücken. Gehen Sie etwas nach vorne und drehen Sie sich nach links. In der Wand befindet sich eine Öffnung. Wenn Sie darauf schießen, öffnet sich links ein Geheimraum, in dem sich Ihre neue Waffe befindet.

### Secret Area 5: +100 Health-Pack

Gehen Sie die lange Rampe bis zum dritten Knopf hinunter. Vor Ihnen sehen Sie hoch oben ein Loch in der Wand. Schwingen Sie sich vorsichtig auf den Sims. Passen Sie auf, daß Sie nicht in das tödliche Schleimbad fallen. Hüpfen Sie auf die Lampe. Von dort aus gehen Sie auf den Knopf. Jetzt ist Fingerspitzengefühl gefragt: Laufen Sie in Richtung der ersten Treppenstufe, und springen Sie innerhalb einer Sekunde ab. Über die anderen Stufen erreichen Sie das +100-Health-Pack.

### Secret Area 6: Bio-Suit, drei Health-Packs, gelbe Rüstung

Hinter dem rechten der zwei Stützbogen liegt ein Bio-Suit, mit dem Sie unbeschadet das Schleimbad betreten. Tauchen Sie unter der Rampe durch, bis Sie einen quadratischen Beckenrand sehen. In diesem Raum finden Sie drei Health-Packs und die gelbe Rüstung. Durch den Teleporter werden Sie wieder in den Eingangsbereich des zweiten Gebäudes transportiert.



Level 2, Secret Area 3: Springen Sie in das Wasser, und tauchen Sie unterhalb des Schußknopfes.

## Level 2: Castle of the Damned

### Secret Area 1: zwei Health-Packs, Shell-Pack

Gleich zu Anfang sehen Sie ein Wasserbecken, über das eine Brücke führt. Werfen Sie sich rechts hinein, und schießen Sie Unterwasser auf die rechte Steinwand. Der entstandene Gang führt Sie in einen Raum, wo Sie die Health-Packs und Shells finden.

### Secret Area 2: Quad-Damage

Gehen Sie von der Silver-Key-Tür aus zurück zur linken Treppe. Sie laufen in eine Halle mit einem Pfeiler. Auf dessen Rückseite befindet sich eine Steinplatte, die Sie in den Pfeiler zurückschieben. Dadurch öffnet sich rechts eine Kammer mit dem Quad-Damage.

### Secret Area 3: Nails, zwei Health-Packs, grüne Rüstung

Der Gang über dem Wasser macht bei der gelben Rüstung einen U-förmigen Bogen (siehe Bild). Gehen Sie ins kalte Naß. An der Wand unter dem Knopf öffnet sich ein Gang zu einem Teleporter (außerdem Nails und Health). Sie werden an einen Ort gebracht, wo eine grüne Rüstung und Health-Packs liegen.

## Level 3: The Necropolis

### Secret Area 1: Health-Pack, zehn Raketen

Vom Startpunkt aus folgen Sie dem Weg zu den Gitterstäben. Gehen Sie die Treppe herunter und folgen Sie dem Gang. An der Brücke hüpfen Sie links rumter. Unter einer Steinplatte links neben der Brücke ist eine Wand, die sich durch Beschuß öffnen läßt.



Level 1, Secret Area 3: Schießen Sie auf den Monitor, um zu dem Sims zu gelangen.



#### Secret Area 2: Ring of Shadows

Gehen Sie auf die kleine Insel im Wasser bei den Zombies. Dort bekommen Sie auch den goldenen Schlüssel. Auf dem Eiland schauen Sie in Richtung Ausgang (auf die dunkle Wand links daneben) und drehen sich um 180 Grad. Vor Ihnen ist eine lange Felswand. Feuern Sie in der Mitte der Wand auf den Boden (siehe Bild). Tauchen Sie nun an dieser Stelle, und gehen Sie in den Höhleneingang, der Sie zum Ring of the Shadows führt.

#### Secret Area 3: gelbe Rüstung, zehn Raketen

Sie sind in einem Gang, in dem zahlreiche Zombies durch den Schlamm waten und Sie angreifen. Im nächsten Raum sind unter der Decke zwei auffällige Holzplattformen angebracht. Rechts befindet sich eine verriegelte Kammer mit einer gelben Rüstung. Schließen Sie die Oger ab, die Sie von den Plattformen aus mit Grananten beweren. Dadurch bekommen Sie die Rüstung. Ballern Sie auf die hintere Wand der Rüstungskammer, die sich daraufhin öffnet. Der Teleporter transportiert Sie auf die Plattform.



Level 3, Secret Area 2: Nachdem Sie die Wand beschossen haben, gehen Sie auf Tauchstisch.

#### Level 4: The Grisley Grotto

##### Secret Area 1: gelbe Rüstung

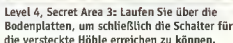
Zu Beginn gehen Sie durch die Tür zur Treppe. Schießen Sie auf die Knöpfe links und rechts. Eine Holzplattform senkt sich, und mit ihr eine gelbe Rüstung.

##### Secret Area 2: zehn Raketen

Springen Sie in der großen Wassergrotte ins Wasser, und halten Sie sich rechts an der Wand, bis Sie eine Öffnung sehen. Tauchen Sie hindurch, und schwimmen Sie in einen Raum mit Raketen.

##### Secret Area 3: Granatenwerfer, Health-Packs, Zugang zum Extra-Level

In dem Raum mit den fünf Bodenplatten (siehe Bild) treten Sie auf jede (Vorsicht vor den Schußanlagen). Gehen Sie zurück in den Raum, wo der silberne Schlüssel liegt, und wagen Sie sich ins Wasser. Neben der Holzplattform tauchen Sie und suchen nach einer hell erleuchteten, großen Öffnung. Durch diese gelangen Sie in eine Höhle, finden einen Granatenwerfer, Health-Packs und einen Teleporter, der zum Extra-Level führt.



Level 4, Secret Area 3: Laufen Sie über die Bodenplatten, um schließlich die Schalter für die versteckte Höhle erreichen zu können.

#### Extra-Level: Ziggurat Vertigo

##### Secret Area 1: Health-Pack, Quad-Damage

Am Anfang sehen Sie rechts eine Pyramide hinter einer Brücke. Nehmen Sie die Unverwundbarkeit, und springen Sie in die Lava neben der Brücke. Tauchen Sie zu einem Gang, der von der Pyramide wegführt. Folgen Sie diesem Weg, bis Sie, wieder an der Oberfläche, ein Health-Pack und das Quad-Damage finden. Mit dem Teleporter gelangen Sie wieder zur Pyramide.

##### Secret Area 2: 100 Nails

Vor dem Levelausgang gehen Sie zurück und dann nach rechts. Schießen Sie auf die rechte Wand und Sie befinden sich in einem Geheimraum mit 100 Nails.

##### Level 5: Gloom Keep

##### Secret Area 1: Nails, +100 Health-Pack

Im Wasser ist an der Felswand eine Höhle. Dort finden Sie Nails und ein +100 Health-Pack.

##### Secret Area 2: gelbe Rüstung

Betreten Sie die Burg durch den Haupteingang, gehen Sie nach rechts. Nach zwei Treppen sehen Sie einen Raum. Rechts befindet sich ein Pfeiler mit einer Fackel. Springen Sie unter der Fackel hoch, um die Geheimtür zu öffnen. Sie bekommen die Rüstung.

##### Secret Area 3: Quad-Damage

Gehen Sie von der Secret Area 2 aus den offiziellen Weg weiter bis zum Teleporter, den Sie von hinten betreten. Sie erscheinen auf einem Platz oberhalb des Burgeinganges, wo das Quad-Damage auf Sie wartet. Mit dem Teleporter dringen Sie schließlich in den Raum mit dem goldenen Schlüssel ein.

##### Secret Area 4: Shell-Pack, gelbe Rüstung

Durch den Nebeneingang (rechts vom Hauptgang) marschieren Sie in die Burg und gehen bis zum großen Raum mit der Treppe. Springen Sie auf Treppengeländer und von da aus auf die Mauer links. Von dieser jumpen Sie dann auf die Plattform in der Ecke, wo eine gelbe Rüstung liegt.

##### Secret Area 5: grüne Rüstung

Wenn Sie vor dem Exit stehen, drehen Sie sich um 180 Grad und schießen auf die Wand mit der schiefen Tex-



Level 5, Secret Area 4: Jump-and-Run ist angesagt, um die Rüstung zu erreichen.

#### Level 6: The Door to Cthnon

##### Secret Area 1: Quad-Damage

Springen Sie vom Startpunkt aus vorne runter, und folgen Sie links dem Gang bis zum Raketenwerfer. Schauen Sie nach oben: An der linken Wand in ein Knopf, auf den Sie schießen, um eine Geheimtür zu öffnen. Mit dem Fahrstuhl fahren Sie nach oben und sehen nach unten. Lassen Sie sich auf den Vorsprung links unter sich fallen, um an das Quad-Damage zu kommen.

##### Secret Area 2: Super-Nailgun, Nails

Gehen Sie bis zum U-förmigen Lavabecken, und dort die Treppe nach unten. Falls Sie die Nagelwand schon ausgelöst haben, warten Sie, bis diese rechts von Ihnen ist, und gehen nach links durch den Teleporter. Ist die Wand noch nicht aktiviert worden, müssen Sie erst nach rechts marschieren und den Fahrstuhl benutzen. Wandern Sie wieder die Treppe hinunter und nach links. Sie werden auf einen Balken über einer Tür teleportiert, wo die Super-Nailgun und Nails liegen.

##### Secret Area 3: zehn Raketen

Gehen Sie durch den dunklen Gang unter dem Startpunkt (nicht runterfallen), dann links bis zum Raum mit der Lava. Jetzt nach rechts bis zum Quake-Symbol. Drücken Sie es, um die Decke zu öffnen. Eine Brücke über der Lava erscheint, und am Pfeiler sehen Sie einen roten Knopf. Wenn Sie auf ihn schießen, bewegen sich die Treppenstufen (links) nach unten und bilden eine neue Treppe. Gehen Sie hinunter und warten.

##### Secret Area 4: +100 Health-Pack

Fahren Sie mit dem Teleporter weiter nach unten. Sie landen in einem Raum unter der Decke. (mk)



Level 6, Secret Area 2: Hinter der Treppe lauert eine nagelbespuckte Wand auf Sie.



Quake: Die technische Seite

# HARDWARE-FRESSER UND TASTATUR-KILLER

Quake hat beste Aussichten, zum Hardwarefresser '96 gekürt zu werden – ohne schnellen Prozessor geht hier gar nichts. Ganz im Gegensatz zum High-Tech-Hunger des Spiels steht die Konsole, über die alle wichtigen Kommandos eingegeben werden.

**D**ie Texaner von id-Software haben mit Quake noch viel vor: Das Fantasy-Gemetzel soll auf diversen anderen Plattformen erscheinen, rund um Online-Dienste mit speziellen Quake-Servern soll ein ganzes Imperium entstehen, und die ein oder andere 3D-Karte wird in Zukunft wohl auch bedient. Deshalb wurde das Spiel sauber strukturiert und im reinen 32-Bit-Code geschrieben. Für den PC-Spieler ist das ein zweischneidiges Schwert: Quake nutzt die Fähigkeiten von Pentium-Chips und sogar die des Pentium Pro aus, auf einem 486-PC mit 66 MHz ist Quake dafür auch in der niedrigsten VGA-Auflösung von 320 mal 200 Punkten kaum spielbar. Das Ruckeln und die niedrige Auflösung führen zu einem echten Nachteil gegen die Computergegner, im Netzwerk mit menschlichen Mitspielern ist der Spieler am schwachen PC daher klar unterlegen.

Erst ab einem Pentium mit 90 MHz beginnt der Spaß, denn Quake nutzt wie kaum ein anderes Spiel den Teil des Prozessors, der als Mathe-Coprozessor (FPU) bisher ein Schattendasein für Spiele fristete. Bei gleicher Taktfrequenz ist die FPU eines Pentiums rund dreimal schneller als die eines 486ers, was auch bedeutet: Hochgetunte 486-PCs mit dem AMD 5x86-P75 (siehe PC Player 6/96) haben gegenüber dem kleinsten Pentium mit 75 MHz noch immer das Nachsehen. Für das reine Solospiel in VGA reicht auch ein DX4/100, allerdings geht dann im graubraunen Pixelsumpf viel von den grafischen Details verloren.

Wie bei anderen Spielen, die Super-VGA-Auflösungen bieten, gilt es auch bei Quake einen guten Kompromiß zwischen Bildqualität und Geschwindigkeit zu finden. Das ernüchternde Ergebnis unserer Tests: Auch ein Pentium PC mit 166 MHz und schneller Grafikkarte reicht noch nicht, um das Spiel wirklich flüssig in 640 mal 480 Punkten zu spielen. »Flüssig« heißt in diesem Fall: ohne »Turtles«. Gemeint ist die Anzeihe einer Schildkröte in der linken oberen Ecke des Monitors, sobald das Spiel krötengleich mit weniger als zehn Bildern pro Sekunde dahinkriecht. Aktiviert wird die Turtle über den Konsolenbefehl »SHOWTURTLE 1« (mehr zur Konsole im Text).

## Mit VESA zum bewegten Bild

Um überhaupt in den Genuß der hohen Auflösungen zu kommen, ist Quake zwingend auf einen VESA-Treiber der Version 2.0 angewiesen. Den bietet zwar noch kaum eine Grafikkarte, aber mit der Shareware UNIVBE (als Schöte Display Doctor in Ausgabe 7/96 vorgestellt) ist ein Ausweg vorhanden. Insbesondere die von neueren S3-Chips (Serien »Vision« und »TriO«) gebotene Auflösung von 512 mal 384 Punkten hat sich als echter Geheimtipp herausgestellt: Dieser Modus ist auf einem Pentium/90 einigermaßen spielbar, ab 100 MHz weitgehend ruckfrei, ab 133 MHz empfehlen sich 640 mal 350 Punkte. Aktiviert werden all diese Auflösungen über den Konsolenbefehl »VID\_MMODE <X>«, wobei für »X« die Nummer des Modus stehen muß. Aufschluß darüber gibt der Befehl »VID\_DESCRIBEMODES«. Dieser Befehl darf auch durch Eingabe von VIO mit anschließendem Drücken der Tabulatortaste am linken Rand der Tastatur abgekürzt werden.

Zusätzlich stehen noch weitere Tuningmöglichkeiten über die Befehle »VID\_NDPAGEFLIP« und »D\_MIPSCALE« zur Verfügung. Nennenswerte Unterschiede ergaben sich mit diesen Kommandos in unseren Tests jedoch nicht. Insbesondere ändert »D\_MIPSCALE« die Auflösung der Texturen (ähnlich MIP-Mapping), was den beiden Detailstufen aus »Doom« entspricht. Die Grafik wird damit zwar häßlicher, aber nicht bedeutend schneller.

Wer die Geschwindigkeit von Quake messen möchte, sollte nach dem Start eines neuen Spiels an der Konsole den Befehl »TIME-REFRESH« eingeben. Dabei führt die Kamera dann eine Drehung um 360 Grad durch, angegeben werden schließlich die Bilder pro Sekunde (FPS). Ein Wert unter acht FPS deutet auf einen zu langsamen Rechner oder zu hohe Auflösung hin, mehr als 15 FPS sprechen für eine gute Konfiguration. Der PC-Player-Rekord liegt bei 17,8 FPS in 640 mal 400 Punkten.

## Die Anforderungen für die verschiedenen Auflösungen

- 320 x 200: Mindestens DX4/100. Ideal ist ein Pentium, da Quake eine schnelle FPU benötigt.

DIE SERIE DER GROßEN

# Schlachten

## Ein Hochgenuß für Strategen

in bisher unerreichter historischer Akkuratess

### Die große Schlacht in den Ardennen

1944: Der Zweite Weltkrieg in seiner entscheidenden Phase. Die Region der Ardennen ist Schauplatz der finalen Schlacht zwischen den deutschen Truppen und den Alliierten. Erleben Sie diese harten, letzten Tage des Krieges aus Sicht der größten Befehlshaber dieser Zeit.



## Messen Sie sich mit den größten Feldherren der Geschichte

IN KÜRZE



### Die große Schlacht um Gettysburg

1863: Die drei blutigsten Tage in der amerikanischen Geschichte. Eine Truppe von fast zweihunderttausend Mann zieht gegen ihre Landsleute in den Krieg. Entscheiden Sie über das Schicksal einer gespaltenen Nation.

### Die Serie der großen Schlachten...

präsentiert sich als äußerst präzise Umsetzung im ansprechenden 3D-Gewand. Handgemalte Originalkarten, Rekonstruktionen aller Truppenbewegungen, detaillierte Hex-Felder, fundierte Hintergrundinformationen, ein brillant agierender Computergegner sowie ein riesiges Angebot an Szenarien und Optionen bieten ein langfristig motivierendes und unglaublich realistisches Strategieerlebnis.

... der Beginn einer großen Serie

**empire**  
INTERACTIVE



Im Exklusiv-Vertrieb von

**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.bomico.com>

Die Konsole von Quake: schlicht und funktionell.



- **512 x 384:** Mindestens Pentium/90. Guter Kompromiß zwischen Auflösung und Geschwindigkeit.
- **640 x 400:** Mindestens Pentium 166. Pentium-Pro-Besitzer haben deutliche Vorteile.

Für alle VGA-Auflösungen ist ein Vesa 2.0-Treiber (wie UNIVBE) unbedingt erforderlich. Dieser bewirkt auch in 320 mal 200 deutliche Geschwindigkeitsvorteile.

## Die Konsole

In Zeiten von Windows 95 gilt es eigentlich als veraltet, Befehle per Hand eintippen zu müssen. Das hat die Programmierer von id aber nicht daran gehindert, Quake eine DDS-ähnliche Benutzeroberfläche zu verpassen.

Die Konsole wird mit der »Caret«-Taste (links oben, unter der »Escape«-Taste) aufgerufen. Haben Sie einmal einen Befehl eingetippt, können Sie mit den Cursortasten zwischen alten Befehlen hin- und herblättern. Außerdem reicht es oft, nur die Anfangsbuchstaben einzugeben. Ein Druck auf die »TAB«-Taste vervollständigt dann das jeweilige Kommando. Möchten Sie den jeweiligen Status einer Einstellung erfahren, geben Sie einfach den Befehl ohne den dazugehörigen Parameter ein. Nachfolgend stellen wir Ihnen nun die wichtigsten Befehle vor. Eckige Klammern geben an, daß an dieser Stelle Ihre Eingabe stehen sollte.

## Amerikanisches Spiel, deutsche Tastatur

Leider greift Quake auf die amerikanische Tastaturbelegung zurück. Um die wichtigsten Sonderzeichen einzugeben, drücken Sie bitte folgende Tasten.

Amerikanische Tastatur	Deutsche Tastatur
_ (Unterstrich)	? (Fragezeichen)
/ (Schrägstrich)	- (Minus)
\ (Backslash)	# (Raute)
„ (Anführungszeichen)	Ä (großes Ä)
„ (Semikolon)	ö (kleines ö)
- (Minus)	ß (Eszett)
+ (Plus)	^ (Accent grave)
& (und)	/ (Schrägstrich)
= (gleich)	^ (Accent aigu)

## Grundbefehle

Mit diesen Spielständen können Sie speichern und laden.

**help** Das Hilfs-Menü wird angezeigt.

**clear** Sämtlicher Text auf der Konsole wird gelöscht. Entspricht »cls« bei MS-DDS.

**echo <text>** Wie bei MS-DDS: »text« wird auf dem Bildschirm wiedergegeben.

**screenshot** Der aktuelle Bildschirminhalt wird als PCX-Datei im Quake-Ordner abgespeichert.

**save <filename>** Der Spielstand »filename« wird gespeichert. Quake selbst speichert die Spielstände unter »s0«-»s10« ab.

**load <filename>** Der Spielstand »filename« wird geladen.

**kill** Der Spieler stirbt und beginnt im gleichen Level.

**timerefresh** Der Computer mißt, wie viele Frames pro Sekunde dargestellt werden können.

**showturtle <x>** Wird »x« auf eins gesetzt, zeigt das Programm am oberen, linken Bildschirmrand eine Schildkröte, wenn die Framerate unter zehn Bilder pro Sekunde sinkt.

**version** Es wird angezeigt, um welche Version von Quake es sich handelt.

**hostname <name>** Der Name des Servers wird festgelegt.

**slst** Alle verfügbaren Server werden angezeigt.

**connect** Sie schließen sich einem laufenden Quake-Server an.

**disconnect** Die Verbindung zum Server wird getrennt.

**name name** Der Spielernamen wird gesetzt.

**color <x> <y>** »x« und »y« legen die Farbe Ihres Hemdes und Ihrer Hose fest. Erlaubt sind Werte von 0-13.

**teamplay <x>** x=0: Deathmatch, x=1: Teamplay  
quit Quake wird verlassen.

## Cheats & Gags

Quake bietet allerlei Möglichkeiten, den Spielablauf mehr oder weniger sinnvoll zu manipulieren. Bei Befehlen, hinter denen ein Parameter zu setzen ist, geben wir zunächst die Grundeinstellung an. Anschließend gehen wir auf die Auswirkungen von anderen Werten ein.

**registered <x>** x = 0, bei x = 1: Das Programm denkt, Sie hätten die registrierte Version. Leider bringt Ihnen das nichts, da in der Shareware-Version nur die erste Episode enthalten ist.

**sv\_friction <x>** x = 4, »x« gibt die Bodenhaftung an.

**sv\_gravity <x>** x = 800, »x« legt die Schwerkraft fest.

**sv\_maxspeed <x>** x = 320, »x« bestimmt Ihre maximale Geschwindigkeit.

**sv\_idlescale <x>** x = 0, höhere Werte bewirken ein Umerschwanen Ihres Helden.

**impulse 9** Sie besitzen alle Waffen und Schlüssel.

**impulse 255** Sie besitzen den Quad-Damage.

**map e<x>m<y>** Sie gelangen in die Episode »x«, Abschnitt »y«. In der Shareware-Version ist die höchstmögliche Einstellung »e1m8«.

**skill <x>** »x« (0-3) gibt den Schwierigkeitsgrad an.

**noclip** Nach Eingabe von »noclip« können Sie durch alle Gegenstände und Wände gehen.

**fly** Sie schalten den Flugmodus ein, beziehungsweise aus. Mit »d« und »x« fliegen Sie nach oben und unten.

**god** Sie schalten den »god«-Mode ein, beziehungsweise aus. Im »god«-Mode sind Sie unsterblich.

Die Schildkröte links oben ist ein schlechtes Zeichen: Ihr Rechner ist zu langsam (oder Quake zu anspruchsvoll?).



# Die Erde ist voll!

Der Überlebenskampf beginnt ...

ENEMY NATIONS

- atemberaubende Action
- gigantischer Kampf
- tödliche Dimension
- strategisches Neuland

Action



Auswandern ab September 1996

DISTRIBUTED BY



Der Vertrieb der Produkte von Viacom New Media erfolgt im deutschsprachigen Raum über die Firmen CIC, Funsoft (Rushware GmbH, Profisoft GmbH) und Markt & Technik. Alle Produkte im Handel (z. B. Warenhäuser, Unterhaltungs-Elektronik-Shops, PC- und Software-Shops, Buchhandel usw.) erhältlich.

**VIACOM**  
newmedia

Über den  
Wolken ...  
ist leider  
alles grau.  
»noclip«  
und »fly« in  
Aktion.



## Grafik-Kommandos

**r\_drawentities** <x> x = 1, bei x = 0 werden alle bewegten Objekte nicht mehr dargestellt.

**r\_drawflat** <x> x = 0, bei x = 1 werden die Dungeons ohne Texturen gezeichnet.

**r\_fullbright** <x> x = 0, bei x = 1 werden die Dungeons ohne Schatten dargestellt.

**r\_waterwarp** <x> x = 1, bei x = 0 gibt es keinen Unterwasser-Effekt mehr.

**d\_mipscale** <x> x = 1, bei größeren Werten werden die einzelnen Texturpunkte großflächiger gezeichnet.

**fov** <x> x = 90, durch Variieren des Wertes (10-170) verändern Sie Ihr Sehfeld.

**gamma** <x> x = 0,75, »x« legt die Gamma-Korrektur fest.

**vid\_describemodes** Es werden alle verfügbaren Grafik-Modi angezeigt.

**vid\_testmode** <x> Der Grafik-Modus »x« wird für fünf Sekunden eingeschaltet, anschließend wird wieder der alte Grafikmodus aktiviert.

**vid\_mode** <x> Der Grafikmodus »x« wird aktiviert.

**sizedown** Verringert die Bildgröße.

**sizeup** Erhöht die Bildgröße.

## Sound & Musik

**nosound** <x> x = 0, bei x = 1 wird kein Sound mehr gespielt.

**bgm volume** <x> x = 0,5, »x« (0-1) bestimmt die Lautstärke der Hintergrundmusik.

**cd play** <x> Das Stück »x« wird gespielt.

**cd loop** <x> Das Stück »x« wird gespielt und endlos wiederholt.

**cd on** Die Hintergrundmusik wird eingeschaltet.

**cd off** Die Hintergrundmusik wird ausgeschaltet.

**cd eject** Die CD wird ausgeworfen.

**cd stop** Das aktuelle Stück wird pausiert.

**cd resume** Das angehaltene Stück wird fortgesetzt.

## Makros & Co

Quake bietet die Möglichkeit, über die Konsole eigene Befehle festzulegen. Die Eingabesyntax lautet dafür: »bind Taste "Befehl"«. Beispiel: Um die Taste »x« mit dem Kommando für Schlagen, beziehungsweise Schießen zu belegen, geben Sie ein: »bind h "+attack"«. Folgende Tasten werden von Quake akzeptiert: A-Z, 0-9, F1-F12, TAB, ENTER, SPACE, BACKSPACE, UPARROW, DOWNARROW, LEFTARROW, RIGHTARROW, ALT, CTRL, SHIFT, INS, DEL, PGDN, PGUP, HOME, END, PAUSE, SEMICOLON, MOUSE1, MOUSE2, MOUSE3. Folgende Befehle werden akzeptiert:

**impulse** <x> Waffe Nr. »x« (1-8) wird aktiviert.

**+attack** angreifen

**+forward** vorwärts gehen

**+back** rückwärts gehen

**+left** links drehen

**+right** rechts drehen

**+moveleft** nach links bewegen

**+moveright** nach rechts bewegen

**+jump** springen

**+lookup** nach oben schauen

**+lookdown** nach unten schauen

**+move up** nach oben fliegen (im Fly-Modus)

**+move down** nach unten fliegen (im Fly-Modus)

**+strafe** seitlich gehen (in Kombination mit Richtungstaste)

**+speed** beschleunigt laufen (in Kombination mit Richtungstaste)

Die Standard-Tastatur-Belegungen finden Sie im id1-Ordner in der Datei »config.cfg«. Die neu definierten Bind-Befehle werden nach Verlassen des Programms automatisch abgespeichert. Wenn Sie eine eigene Konfigurations-Datei aus der Konsole heraus laden möchten, geben Sie ein: »exec <filename>«. Eine wichtige Ergänzung zum »bind«-Befehl ist der »alias«-Befehl. Hiermit können Sie ganze Aktions-Abfolgen definieren. Die Syntax lautet:

**alias <name> " <befehl1> ; <befehl2> ; <etc.> "**

Wenn Sie in einem Alias ein Kommando mit einem positiven Vorzeichen (+) verwenden, wird dieser Befehl solange ausgeführt, bis er durch den gleichen Befehl mit einem negativen Vorzeichen wieder rückgängig gemacht wurde. Damit dies nicht passiert, setzen Sie nach jedem der »+«-Kommandos ein »wait«, und verwenden den Befehl anschließend wieder mit einem »-« davor. Im folgenden Beispiel dreht sich Ihre Spielfigur nach links und schießt eine Salve ab, sobald Sie die Taste »x« drücken:

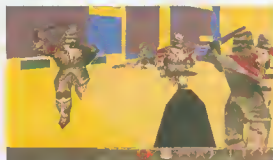
**alias beispiel "+left; +attack; wait; wait; wait; -left; -attack" bind h beispiel.**

Je mehr »wait« eingebaut werden, desto länger wird die angegebene Aktion ausgeführt.

## readme.txt

Abschließend sei gesagt, daß wir auf drei Seiten natürlich nur die wichtigsten Informationen zur Quake-Technik und der Konsole unterbringen konnten. Falls Sie noch irgendwelche Fragen zur Konsole haben, schauen Sie sich also am besten die Textdateien an, die zu Quake gehören (circa 50 Seiten).

Desweiteren sollten sich die Besitzer der Version 0.91 den Upgrade-Patch 0.92 oder gleich die Version 1.01 besorgen. Nach der Installation läuft Quake etwas sicherer und kann mit Joystick gespielt werden. Außerdem funktioniert dann auch das Multiplayer-Spiel via Modem.



Mit »r\_drawflat 1« wird die Grafik von Quake etwas surrealistisch.

(mk/ nie)

# Total realistisch!



Hört sich echt an, sieht echt aus, ist echt.  
Sampras Extreme schlägt in Ihrem Wohnzimmer auf.



"Wahrscheinlich die beste und realistischste  
Tennis-Simulation, die es jemals gab."

PC Games



PC  
CD-ROM

Codemasters

## SAMPRAS EXTREME TENNIS™

**Sportsmaster**  
WORLD CLASS PLAYERS

© The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters") 1996. All Rights Reserved. Codemasters, Sportsmaster and Sportsmaster Extreme Tennis are trademarks being used under license by Codemasters Software Company Limited. PlayStation and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

„Blizzards nächster Hit! (...) Unser erster Eindruck bestätigte die Annahme, daß der Name Blizzard auch weiterhin für Qualität bürgen wird.“

*PowerPlay 5/96*

„Nie zuvor gab es einen schöneren Grund, auf Windows 95 umzusteigen (...) eines der derzeit spektakulärsten Entwicklungs-Projekte.“

*PC Games 7/96*

„Teuflich gut (...) der nächste Fantasy-Hammer (...) so abwechslungsreich, daß wiederholter Spielgenuß garantiert bleibt.“

*PC Action 6/96*

„Schön und düster.“

*PC Player 6/96*

- ✱ MULTIPLAYER-SPANNUNG BEIM ERKUNDEN VON DUNGEONS MIT- UND GEGENEINANDER
- ✱ SPIELEN SIE DIREKT ÜBER DAS INTERNET
- ✱ ZUFALLSGENERIERTE UNTERWELT-LABYRINTH IN BESTECHENDER SVGA-GRAFIK
- ✱ SPEZIELL FÜR WINDOWS 95 ENTWICKELT

**Stärke, Intellekt und Zauberkraft — drei unabdingbare Voraussetzungen, wenn Sie es mit Diablo aufnehmen wollen, dem personifizierten Inbegriff des Bösen: Doch bevor Sie ihm gegenüberstehen können, haben Sie erst einmal eine finstere Unterwelt zu durchqueren, wo Ihnen sprichwörtlich die Hölle heiß gemacht wird!**



# DIABLO

„die faszinierende Welt eines Action-Rollenspiels,  
das allein schon technisch alles bisher Dagewesene  
in den Dungeon stellt“

*Petra Maueröder, PC Games 8/96*

ERHÄLTlich AB OKTOBER:  
**PACKENDE**  
ROLLENSPIEL-ACTION

Im Exklusiv-Vertrieb von:  
**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

**BLIZZARD**  
ENTERTAINMENT

<http://www.blizzard.com>

Alle Rechte vorbehalten.  
©1996 Blizzard Entertainment.

# 2

Vier Jahre haben die Bitmap Brothers am angeblich einsteigerfreundlichsten Echtzeit-Taktikspiel gewerkelt. Wir haben »Z« gründlich auf den Zahn gefühlt.

**S**ie kennen »Command & Conquer« und »Warcraft 2«? Als Fan von Echtzeit-Strategie schätzen Sie mindestens einen der beiden Titel. Schnee von gestern – sofern es nach den Bitmap Brothers geht. Denn obwohl es kaum noch jemand für möglich gehalten hätte, wird das seit Jahren angekündigte, oft verschobene und vorab hochgelobte »Z« in diesen Tagen tatsächlich veröffentlicht. So kurz wie der Name ist auch die Hintergrundgeschichte – es gibt genaugenommen keine. Einige Zwischensequenzen zeigen zwar zwei zappelige Roboter, die sich als Zaungäste an diversen Zukunfts-Schlachten des Generals Zods ergötzen. Doch mit dem eigentlichen Spiel hat das nichts zu tun. Man gewinnt ein Szenario durch vollständige Vernichtung des Gegners oder Besetzen seines Hauptquartiers; verschiedene Missionstypen gibt es nicht.



Aktionsspiel-Anleihen: Getroffene Roboter und Wrackteile wirbeln durch die Luft und auf den Betrachter zu. (VGA)



Die Streitkräfte von vier Redakteuren treffen sich zum apokalyptischen Massengefecht.



Ein beschädigter Raketenpanzer (der rot-gelbe Balken zeigt die Hitpoints) fährt auf eine Werkstatt zu.

Die Besonderheiten des Spiels: Das Schlachtfeld sowie alle Kampfeinheiten sind von Beginn an sichtbar. Es werden keine Gebäude gebaut, stattdessen ist die Karte in rechteckige Sektoren gegliedert. Einen Sektor kontrolliert, wer zuletzt die zugehörige Flagge mit einer Kampfeinheit »berührt« hat. Befindet

sich eine Fabrik in dem Areal, so produziert sie munter vor sich hin, bei Fertigstellung bekommt der momentane Besitzer die neue Einheit – auch wenn er den Sektor erst kurz zuvor erobert hat. Anstelle von Tiberium oder Gold heißt die Spielwährung »Zeit«, womit das gewohnte Ressourcen-Sammeln entfällt. Jede Fabrik zeigt mit einer rückwärts laufenden Uhr an, wie lange es noch bis zum Abschluß des momentanen Projekts dauert. Die Produktionszeit verkürzt sich mit jedem kontrollierten Sektor. Schnelle Ausbreitung wird also doppelt belohnt: mit mehr Produktionsstätten und schnelleren Bauzyklen.

Die Bitmap Brothers sorgten für drolligen Knuddellook mit einer Extraportion Pyrotechnik, ein innovatives Interface und neue Ideen der Marke »Klein, aber feine«. Nach wenigen Levels zeigt sich aber ein Riesenproblem: Das Spiel ist unfair, weil viel zu zufallsabhängig. Der Computer startet in aller Regel mit mehr Einheiten, kann somit schon zu Beginn mehr Sektoren besetzen. Da die Sektorenzahl extrem die weitere Aufrüstung beeinflusst, müssen Sie ihn sofort attackieren. Aufgrund der relativ kleinen



Ein Kran repariert die zerstörte Brücke. Beschädigte Bauwerke regenerieren sich mit der Zeit aber auch von selbst.

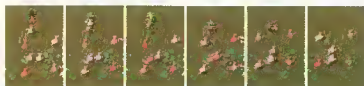


In gewohnter Manier werden Gruppen markiert. (VGA)

er mit dem Computer ausgeglichen hat. Verliert er hingegen nur eine einzige dieser Schlüssel-Schlachten, kann er fast immer von vorne anfangen. Wer das erkannt hat, benutzt nach jedem siegreichen Einzelkampf die Speicherfunktion.

Die 16 Kampfeinheiten sind in Geschütze, Fahrzeuge und Roboter aufgeteilt. Dazu kommt ein Kran zur Reparatur von Gebäuden und Brücken. Robots haben einen Intelligenz-, Panzerungs- und Bewegungswert. Wie gut sie zielen, hängt von ihrer Intelligenz ab. Diese steht auch für die Fahrtauglichkeit des Blechkameraden: Vehikel und Geschütze sind keine eigenständigen Einheiten, sondern müssen bemannt werden. Gewöhnungsbedürftig ist, daß Infanterie-Einheiten aus zwei bis vier Robots bestehen, man aber immer nur die ganze Gruppe steuert, nicht die Figuren selbst. Besetzt ein Robot ein Vehikel oder Geschütz, trennt er sich damit von seiner Einheit.

Nur die wenigsten Infanteristen können etwas gegen Jeeps, Panzer oder das APC ausrichten. Dafür dürfen nur sie durch Wasser und Sumpfwaten. Eine APC ist ein Transporter, der mit den Waffen seiner Besatzung feuert. Mit Laser-Robots besetzte APCs sind also wesentlich effektiver als solche mit Standard-Kriegern.



In den Sümpfen lauern gefräßige Krokodile. (VGA)



Abteilung Krimskrams: Jede Welt hat ihre eigenen Tierchen und Gags. Im Bild links unten fliegt gerade ein emporgeschleudertes Pelikan an einem anderen Vogel vorbei; rechts unten vertreiben sich zwei Robots ihre Zeit mit Tannenbaumschleßen. (VGA)

Neben den Fabriken stehen das Hauptquartier, Reparaturhallen sowie Radarstationen in der Landschaft. Letztere ermöglichen es, den genauen Typ und die Erfahrungsstufe (steigt durch Kämpfe) gegnerischer Truppen zu erfahren. Fahrzeug- und Robotfabriken können jeweils auch Geschütze produzieren, von denen maximal vier in jeden Sektor passen. Wie gut eine Fabrik ist, zeigt eine Zahl von 1 bis 5 an – nur die besten haben alle Einheiten in ihrer Produktpalette, etwa Raketenwerfer.

## JÖRG LANGER



Neue Ideen und niedliche Ausführung könnten einen Leckerbissen garantieren – gäbe es nicht so viele Schnitzer. So war ich – dank ausgiebigem Laden/Speichern – nach zwei Tagen bei Mission 15. Dabei benötigte ich mal über 20 Versuche (sprich: »Spielstand laden«), dann wieder nur zwei. Das zeugt entweder von schlecht ausbalancierten Levels oder zu großem Zutatstakt.

Unter VGA ist Z nahezu unspielbar, weil unübersichtlich. Die Geschwindigkeit läßt sich nicht reduzieren, so daß man immer erst die Sektor-Flaggen suchen und dann neu beginnen muß. Durch die Hektik übersieht man vieles. Der Eigensinn meiner Truppen brachte mich schier zum Verzweifeln – wenn ich mich mit unfolgsamen Schützlingen herumärgern wollte, wäre ich Lehrer geworden! Und dann der Glücksfaktor: Da verliert man ein Scharmützel, um es nach neuerlichem Laden ohne großen Schaden zu gewinnen. Wird zufällig ein Fahrer aus seinem Panzer geschossen und dieser vom Gegner erobert, kann das ein ganzes Spiel kippen. Von willkürlich explodierenden Tieren ganz zu schweigen ...

Schade, denn der Computergegner spielt besser als bei jedem Konkurrenztitel. Das Timing von Angriff und Verteidigung sorgt für ständiges Kopfzerbrechen. Enorm hilfreich sind die Sprungfunktionen, etwa zu neu gebauten Geschützen. Grafisch beleben viele Details die eher tristen Spielfelder. Mir gefällt auch, daß die Roboter als Besatzung fürs sonstige Kriegsmaterial herhalten. Doch nur wegen seines Multiplayer-Modus gebe ich Z vier Sterne – ein dickes Lob für die ausgeglichenen Startpositionen und die je nach Teilnehmerzahl unterschiedlichen Karten. Ich kann Z allen Profis mit Multiplayer-Ambitionen empfehlen; Einsteiger sollten Vorsicht walten lassen.

Drei Schnappschüsse aus einer Multiplayer-Partie. Beachten Sie die Übersichtskarte rechts unten in den Bildern – zuerst breiten sich die vier Parteien von ihren symmetrischen Anfangspositionen ins neutrale Gebiet aus, bevor Sie gegeneinander los schlagen.



In diesem Dreierspiel versucht Blau verzweifelt, die Brücke zu seinem lebenswichtigen Hauptquartier zu verteidigen.

aber trotzdem ein großer Pluspunkt. Neben der KI des virtuellen Kontrahenten ist jedoch auch diejenige wichtig, die das Verhalten der einzelnen Kampfeinheiten beeinflusst: Die Z-Truppen agieren sehr selbständig.

Schickt man etwa einen Trupp »Psychos« los, um eine Flagge zu erobern, kann folgendes passieren: Die nicht sonderlich schlauen Roboter rennen in Luftlinie auf das Ziel los, wobei sie auf eine Kluft treffen. Nach etwas Kopfkratzen finden sie einen Weg um das Hindernis herum. Sie machen noch einen kleinen Abstecher, um eine Kiste mit Granaten (die einzige »Extrawaffe«) mitzunehmen, und erreichen endlich die Fahne. Dann wird sogar noch ein in der Nähe stehender, herrenloser Panzer besetzt. Was in

Da Vorabberichten zufolge die Künstliche Intelligenz die große Stärke von Z sein soll, haben wir besonderes Augenmerk auf diesen Punkt gerichtet. Um das Positive zuerst zu nennen: Z verfügt über den spielstärksten Computergegner aller Echtzeit-Strategiespiele. Dies liegt zwar nicht zuletzt daran, daß das Spiel auf viele Merkmale der Konkurrenz verzichtet (keine verdeckte Karte, kein Basisbau, kein Sammeln von Ressourcen, keine Luft- oder See-Einheiten, völlig identische Truppen auf beiden Seiten), ist

### IM VERGLEICH

	COMMAND & CONQUER	WARCRAFT 2	Z
Präsentation	Sehr gut	Gut	Gut
Spieltiefe	Gut	Durchschnitt	Gut
Ausstattung	Durchschnitt	Sehr gut	Durchschnitt
Komfort	Sehr gut	Gut	Durchschnitt
Multiplayer	Gut	Gut	Gut
Wertung	★★★★	★★★	★★★

Das Dreigestirn der Echtzeit-Strategie wird von Command & Conquer angeführt, das mit zwei völlig unterschiedlichen Parteien, abwechslungsreichen Kampfeinheiten und einem ausgereiften Interface glänzt. Danach folgt Warcraft 2, dessen Bedienung zwar schlechter ist, das aber in puncto Ausstattung vorne liegt. Inhaltlich setzt Warcraft 2 auf Truppenmassen sowie Zauber; letztere kommt jedoch erst beim Add-On »Dark Portale zur Geltung. Z landet aufgrund des starken Glücksfaktors und diverser Design-Widrigkeiten auf Platz 3, zeigt aber Stärken im Multiplayer-Bereich. Hier sorgt das offene, immer sichtbare Spielfeld und die ausgewogenen Ausgangspositionen für Spielspaß. Die wenigen Mehrspieler-Karten und das Fehlen jeglicher Einstelloptionen verhindern jedoch ein »Sehr gut«. Auch das Interface wäre theoretisch vorbildlich, doch da die Geschwindigkeit nicht reguliert werden kann, die Hektik groß ist und man häufig speichern und laden muß, wurde die Komfortwertung reduziert.

### HEINRICH LENHARDT



Bloß keine Vorurteile: Auch wenn Z eine Seelen-Verwandtschaft zu gewissen Westwood'schen Klassikern nicht leugnen kann, spielt sich das Ding anders. Die Formel »Mehr Sektoren, mehr Produktions-Power« hat Vor- und Nachteile. Natürlich macht es diebstahls Spaß, eine Fabrik zwei Sekunden vor Fertigstellung eines Panzers zu erobern. Aber der gesamte Spielerfolg reduziert sich damit auf wenige, sehr wichtige Schlüsselszenen. Wer eh' vorne liegt, hat es noch leichter. Kommen Sie hingegen mal ins Hintertreffen, ist eine Niederlage kaum mehr aufzuhalten. Auch die Bedeutung der ersten Spielminute ist extrem. Wer nicht hurtig zur optimalen Fahneneroberung ausschwaht, hat schon verloren. Da ist mir das behutsame Erkunden des Geländes im Stile von Warcraft 2 sympathischer.

Generell scheint mir bei Z die »Echtzeit« so stark betont zu sein, daß die gute alte »Strategie« etwas kurz kommt. Es passiert fast schon zu viel gleichzeitig, und selbst bei SVGA-Auflösung wünsche ich mir ständig mehr Übersicht. Da trösten die ach so tollen Trümmerteile im Tiefflug wenig, wenn solche Frust- und Nerv-Säuren beherrschbar am Spielspaß knabbern. Schade um einige gute Ansätze, aber der Sprung in die C&C-Oberklasse wurde verfehlt. Frust- und Panik-resistente Genre-Liebhaber können trotzdem zuschlagen. Als Pausenfüller bis zum Erscheinen von »Alarmstufe Rot« ist Z durchaus tauglich.



SEGA

Sie ziehen Dich unverzüglich  
in Ihren Bann.  
Du kannst ihnen nicht entkommen.  
Nur Deim Kopf hat die Macht,  
sie zu kontrollieren.

Das große  
**Fressen**  
hat begonnen.



SEGA PC

SEGA SATURN

SEGA  
GAME GEARJETZT  
ERHÄLTlich!INTERNET: <http://www.sega.com>

Das packende Knobelspiel Baku Baku ist jetzt im Handel erhältlich. Durch gerenderte Bilder und knallbunte Hintergründe ist es SEGA gelungen, sich aus der Masse der zahlreichen Puzzle Spiele herauszuheben. Die Spielhallenumsetzung fesselt jeden an den Screen. In 7 abwechslungsreichen Levels müssen Tieren an den Futtersteinen geschickt miteinander kombiniert werden. Erst dann fressen sich die Tieren durch alle Symbole und lösen oftmals die erhofften

...and you thought it was just a game.

Kettenreaktionen aus. Je mehr die Tiere futtern können, desto schwieriger wird es für Deinen Gegner oder den Rechner. DaB Baku Baku in jedem die Spielleidenschaft weckt, bestängt auch das SEGA Magazin: „Eine Anschaffung können wir nicht empfehlen, sofern ihr nicht Freundschaft, Ehe oder sonstige Beziehungen wegen Zeitmangels auf die Probe stellen wollt.“ Und die Wertung: 88%!  
Baku Baku. Für PC CD ROM, SEGA SATURN und Game Gear.

## ZUVIEL DES GUTEN!

Die folgenden Beispiele veranschaulichen Probleme, die bei Z aufgrund der großen Selbständigkeit der Spielfiguren entstehen.

- 1.) Alle Roboter scheinen an Explosionen großen Gefallen zu finden, sprengen sie sich doch meist lieber einen Weg durch Hindernisse, als einfach zur Seite auszuweichen. Dabei werden oft wertvolle Granaten verschwendet. Pässe durchs Gebirge werden nicht genutzt, Panzer feuern auf einen Felsen, statt auf den Gegner.
- 2.) Immer wieder requirieren Roboter, die nicht zum Fahrer taugen, herumstehende Fahrzeuge. Dies kann selbst durch Ändern des Bewegungsbefehls meistens nicht mehr verhindert werden. Ist ein Fahrzeug erstmal besetzt, läßt sich der Pilot nicht mehr zum Aussteigen bewegen.
- 3.) Geschützbesatzungen wird man häufig nur mit großen Problemen los: So steigt ein »Kämpfer« zwar folgsam aus. Doch bevor der neu angekommene, besser geeignete »Schütze« Platz nehmen kann, hat dies schon der Kollege des Kämpfers getan – trotz anders lautendem Bewegungsbefehl.
- 4.) Ein Angriff auf einen Raketenpanzer (die mächtigste Einheit in Z) soll koordiniert werden. Der Plan: Die schnellen Einheiten bewegen sich auf gerader Linie zu beiden Seiten einer Straße auf den Panzer zu, die langsamen benutzen die Straße. Das soll garantieren, daß alle Einheiten gleichzeitig ankommen, und nicht im Pulk – dies wäre gegen Raketen tödlich. Doch die KI bewegte trotzdem alle Einheiten über die Straße. Dichtgedrängt fuhr sie auf den Raketenpanzer los, der dem Angriff ein schnelles Ende bereiteite.
- 5.) In einem anderen Versuch besetzten wir vier APCs mit Flammenwerfer-Robotern, die kampfkraftig und intelligent sind. Ziel sollte die Zerstörung einer Kanone (zweitbilligstes Geschütz) sein. Aufgrund unserer Feuerkraft rechneten wir mit dem Ausfall maximal eines APCs. Doch die Vehikel feuerten nur einen Schuß ab und flohen dann vor dem Geschöß der Kanone – anstelle den Angriff fortzusetzen und das Ziel so binnen Sekunden zu zerstören. Ein APC wurde dabei beschädigt, danach rückten alle vier abermals vor. Das wiederholte sich solange, bis sämtliche APCs samt Besatzung zerstört waren, nicht aber die Kanone.

diesem Idealfall eine tolle Sache zu sein scheint, erweist sich in der Praxis als hinderlich. Dabei ist es nicht von Bedeutung, daß dieses Verhalten von den Designern so gewollt ist (umso höher der Intelligenz-Wert, desto schlauer das Verhalten) – es schränkt einfach den Spielspaß ein. Denn für den Spieler geht die Beherrschbarkeit verloren, und das sorgt für Frust. Beachten Sie bitte den obigen Extraksten mit mehreren Beispielen.

Der Solomodus bietet 20 Levels in fünf Welten, deren Terrain von Wüste über Eis und Vulkangestein bis zu Dschungel und Stadt reicht. Wie üblich kommen nach und nach weitere Gebäude und

Truppentypen hinzu. Allerlei Krimskrams wie Tannenbäume oder große Steinsäulen steht herum, außerdem wimmelt es von kleinen Pixeltierchen. Haben Ihre Soldaten nichts zu tun, feuern sie auf das Viehzeug und schleudern es so in



Vier APCs werden mit Flammenwerfern beladen und auf den Gegner losgelassen. Die Radarstation wird in wenigen Sekunden zerstört.

die Luft. Mit Pech explodiert die Kreatur dann genau über einem Roboter und tötet ihn. Gefährlich sind auch die Sümpfe, in denen Krokodile auf Infanteristenjagd gehen.

Gut gelungen ist der Mehrspielermodus. Es wird beachtet, ob man mit zwei, drei oder vier Gegnern spielt. Davon abhängig gibt es andere Karten (insgesamt sind es 16) mit genau vorgegebenen, ausgeglichenen Startpositionen. Es sind keine Bündnisse möglich, man kann auch keinerlei Einstellungen ändern, noch nicht einmal die unglückliche Farbwahl für den dritten und vierten Spieler: Grün beißt sich mit den Dschungelkarten, Orange mit dem Wüstenhintergrund. Pro Spieler ist eine CD nötig.

Die Bedienung ist weitgehend C&C-kompatibel, gescrollt wird durch Gedrückthalten der rechten Maustaste. Gruppen können selektiert, aber nicht per Tastaturkürzel wieder aufgerufen werden. Dafür gibt es viele andere Anwahlmöglichkeiten: komfortables Abklappen sämtlicher Kämpfe oder auch aller Einheiten eines Typs, sowie Sprung zu dem Robot, der gerade eine Meldung macht. Der Klick auf eine eingelebete Nachricht führt sofort zu ihrem Ursprung. Der Feuerradius einer angewählten Einheit ist ebenso zu sehen, wie jeder einzelne Schuß und Treffer. Eine Minikarte zeigt die Besitz- und Terrainverhältnisse in den Sektoren an. Z stellt freundlicherweise sehr moderate Hardwareanforderungen; auf der kleinsten Detailstufe ist es auch auf einem DX/66 unter Super VGA spielbar.

(la)



Geschafft – die letzte Schlacht ist geschlagen.

Z			
Hersteller:	Time Warner Interactive	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem); bis Vier (Netzwerk)		
Präsentation: Durchschnitt	Spieltiefe: Gut	Multiplayer: Gut	
Ausstattung: Durchschnitt	Komfort: Durchschnitt	Übersetzung: Durchschnitt	
PC PLAYER PLAYABILITY			
HEINRICH: ★★	MONIKA: ★★	MICHAEL: ★★	NOLAND: ★★
JÖRG LANGER:		★★★★★	





# FLOTTER DREIER

**Trotz vieler Design-Eigenwilligkeiten zählt »Z« zu den drei besten Echtzeit-Strategiespielen. Wir vergleichen das Dreigestirn in wichtigen Punkten.**

**D**as Erscheinen von Westwoods »Command & Conquer« und Blizzards »Warcraft 2« sorgte für einigen Disput. Argumente wie »Ich will möglichst unterschiedliche Einheiten!« trafen auf »Dieser Dune-2-Verschnitt hat nicht mal einen Editor!«. In der Tat haben beide Programme ihre Stärken und Schwächen. Im folgenden untersuchen wir, wie wichtige Punkte von C&C, WC2 sowie dem brandneuen »Z« gelöst werden. Wie schwer die einzelnen Vor- und Nachteile für Sie wiegen, müssen Sie am Ende des Tages natürlich selbst entscheiden.

## Hintergrund und Präsentation

Trotz des Zukunftsszenarios wird bei C&C überwiegend mit bekannten Einheiten wie Panzern und Hubschraubern gekämpft. Grafisch setzt es auf charmanten Pixel-Look: Winzige Figuren rennen über den Bildschirm, werfen Zigaretten weg oder machen Liegestütze. Sämtliche Gebäude und Fahrzeuge wurden gerendert, letztere machen keine abrupten Kehrtwendungen, sondern fahren weiche Kurven. Zwischen den einzelnen Missionen erzählen aufwendige Zwischensequenzen die Handlung weiter, teilweise darf man auf einer Kontinentenkarte den nächsten Einsatzort bestimmen. Die Fantasy-Schlachten von WC2 präsentieren sich in detaillierter Super-VGA-Grafik mit großen Figuren. Dabei wird ein Krieger nicht wesentlich kleiner darge-

stellt, als ein Schiff oder Gebäude. Dadurch passen weniger Figuren gleichzeitig auf den Bildschirm, so daß die höhere Auflösung keine Vorteile in Sachen Übersichtlichkeit bringt. WC2 bietet zwischen den linearen Missionen nur sporadische Animationssequenzen, Text und Sprachausgabe beschreiben den Handlungsfortgang, sowie den nächsten Einsatz.

Z wartet mit waschechter Science-fiction auf; indizierungsicher balgen sich knuddelige Roboter in Playmobil-artigen Fahrzeugen. Trotz einiger Zwischenanimationen (die sich wiederholen) mit zwei trunksüchtigen Chaos-Robotern gibt es keine Rahmenhandlung. Als einziges der drei Programme bietet Z immer dieselbe Aufgabenstellung: Alle Gegner vernichten oder das Hauptquartier einnehmen. Die beiden anderen Titel verlangen Ihnen immer wieder differenziertes Handeln à la »Kisten finden« oder »Gefangene befreien« ab.

## Parteien und Truppen

Bei C&C liegt die »gute« GDI mit der »bösen« Bruderschaft von NOD im Clinch. Schon die beiden Kampagnen unterscheiden sich beträchtlich, noch viel mehr aber die Parteien selbst. Als NOD-Führer ist man an Profit um jeden Preis interessiert, GDI-Kommandeure wollen die Zivilisten beschützen. Nicht nur in den Missionsbesprechungen kommt dies zum Ausdruck, sondern auch bei den Armeen. Während dies schnellen NOD-Einheiten für Überfälle prädestiniert sind und sich hinter kosteneffiziente Verteidigungsstellungen zurückziehen können, verläßt sich die GDI auf eine reguläre Armee mit starken Panzerkräften. Insgesamt haben beide Seiten außer einigen Infanteristen, den Entern, einem Hubschrauber und dem APC keine

gemeinsame Kampfeinheit, was für 24 verschiedene, steuerbare Truppentypen sorgt. Das führt zu taktischen Problemen der Marke »Meine Orca-Helis sind zwar gegen seine NDD-Panzer tödlich, dürfen aber weder der Raketen-Bikes noch den Raketen-Bikes zu nahe kommen.« Allerdings fehlt es der GDI an einer ernstzunehmenden, mobilen Luftabwehr.

Auch WC2 bietet zwei verschiedene Seiten, Drks und Menschen (mit jeweils anderer Sprachausgabe), doch die Einheiten gleichen sich stark: Was auf der einen Seite ein Drk-Krieger, ist auf der anderen ein Schwerkämpfer. Somit hat man zwar nominell ebenfalls 24 Einheiten, aber nur 14 verschiedene (wir zählen die vier Magier einzeln). Dafür dürfen Sie bei WC2 insgesamt vier Truppentypen dauerhaft »upgraden«; mit einem Schlag werden dann etwa sämtliche schon vorhandenen und in Zukunft rekrutierten »Ellen-Bogenschilder« zu »Rangern«. Andere Upgrades verbessern einzelne Fähigkeiten. Während viele C&C-Einheiten gegen bestimmte andere so gut wie nichts ausrichten können (etwa Dracs gegen Infanteristen), machen die meisten WC2-Truppen bei fast jedem Gegner zumindest etwas Schaden. Deshalb führen große Massen eines Truppentyps ebenso zum Erfolg, wie die Ausschöpfung der gesamten Bandbreite. Als einziges Programm bietet WC2 umfangreiche Seekämpfe mit vier Schiffstypen plus einem fliegenden Aufklärer.

Neuling Z beschränkt sich auf insgesamt 17 Einheiten, die für beide Seiten exakt gleich sind. Dafür trennen die Designer scharf zwischen Infanterie und Kriegswerkzeug: Erstere sind als Besatzung für Panzer und Geschütze nötig und beeinflussen deren Effizienz.

## Spielfeld und Sicht

Das Spielfeld von C&C ist zu Beginn schwarz und wird im Laufe des Spiel erforscht. In einem einmal aufgedeckten Bereich sieht man für den Rest des Spiels alle Gebäude und Kampfeinheiten des Gegners. Da Hubschrauber nur in bekannten Gebieten operieren dürfen, hilft es sehr, seine Basis vor Spähern abzuschirmen. Grafisch wirken C&C-Schlachtfelder realistischer als die von WC2, welche aus recht abstrakten Land-, Wald-, Wasser- und Bergregionen bestehen. Dafür haben die Designer von WC2 das Aufklären eleganter gelöst. Die anfänglich schwarze Karte wird wie beim Konkurrenten erforscht, doch gegnerische Einheiten und Gebäude sieht man nur in Reichweite eigener Truppen.

Das Schlachtfeld von Z ist das abstrakteste. In guter alter Amiga-Grafik sieht man vorwiegend eintönige Flächen. Alle Terrainmerkmale wie Berge oder Bäume können dauerhaft beseitigt werden (auch WC2 erlaubt das Sprengen von Bergen), nur die seltenen Schluchten sind echte Hindernisse. Über diese führen Brücken, die anders als bei den Konkurrenten vorübergehend zerstört werden dürfen. Alle Einheiten und Gebäude sind immer sichtbar, allerdings erfährt man nur von denjenigen Gegnern Typ und Erfahrungsstufe, die sich in Radarreichweite befinden.

## Ressourcen und Entern

Bei C&C ist Tiberium das Zahlungsmittel für Einheitenkauf und Reparatur. Man findet es flächenweise über



Z bietet die abstraktesten Spielfelder, aber auch die aufwendigsten Explosionseffekte.





Der Nachfolger des

preisgekrönten/

Apoche Longbow™

"Simulation des Jahres"

PC Gomer, USA



# LIEBER ROT ALS TOT



**D**er Hind ist der fürchterendste Kampfhubschrauber für den Fronteinsatz, der dem sowjetischen Militärapparat zur Verfügung steht. Er ist häßlicher als ein Höllenhund und gemeiner als mancher Krenl-Herr nach einem Trinkgelage. Jetzt haben Sie die Chance, diesen Hubschrauber, den die NATO-Piloten "Das Schreckgespenst" nennen, in Kampfeinsätzen in Afghanistan, Kasachstan und Korea zu fliegen. Fliegen Sie Kopf an Kopf gegen den beeindruckenden Apache Longbow™ in der ersten Verknüpfung der Serie Virtual Battlefield™ von DI. Mit einem realistischen und einem Spielmodus, detaillierten Grafiken, interaktiven Bodentruppen und fesselndem Spielverlauf ist Hind™ vermutlich das spannendste Freizeitvergnügen seit der Erfindung des russischen Roulettes.



ERHÄLTICH AUF CD-ROM Novitas GmbH Spechtweg 8, D-38108 Braunschweig, Fax-Nr ++49 (0)531-355134

PLAYER, BESTELLT JETZT UNTER ++49 (0)180 51 51 851 I



**Warcraft 2: Die Gruppen sind auf maximal neun Kampfeinheiten beschränkt, deren Hitpoints links aufgeführt werden.**

die Karte verstreut, erkennt also direkt auf dem Spielfeld, wo wieviel liegt. Sporadisch vorhandene Tiberium-Bäume füllen das Tiberium sehr langsam wieder auf. Eingesammelt wird es von schwer gepanzerten »Erntern«, von denen man selten mehr als vier benötigt. Zweite Ressource ist die in Kraftwerken hergestellte Energie; fehlt es daran, versagen manche Verteidigungsanlagen und die Radarkarte.

Bei WC2 können pro gebauter Farm einige Kampfeinheiten versorgt werden. Zerstört der Gegner Farmen und sinkt dadurch die Versorgung unter das nötige Minimum, dürfen vorübergehend keine weiteren Truppen produziert werden. Während die Ressourcen Gold und Öl in Minen respektive Bohrtürmen gefördert werden, ist das Holz in Form von Wäldern sichtbar auf der Karte verteilt. Zum Abbau beschäftigt man Öltanker sowie Arbeiter. Da mehr Arbeiter schnellere Bereitstellung von mehr Gold und Holz bedeuten, verzichtet kein Spieler darauf, Massen von ihnen zu bauen – die gegen Ende einer Partie nutzlos herumstehen. Meistens reicht es aus, ein oder zwei Kampfeinheiten bei einer ungeschützten, gegnerischen Goldmine zu platzieren: Brav kommen die Bauern vorbei und lassen sich abschlagen. In Sekundenschnelle verliert eine Partei so ihre wirtschaftliche Basis, zumal man, anders als bei C&C, Gebäude nicht wieder verkaufen kann. Bricht ein Arbeiter beim Holzhacken vorzeitig ab (etwa, um

zu fliehen), hat er umsonst geschuftet. Die C&C-Ernter sammeln hingegen in 10-Prozent-Schritten und können mit dem bereits gebunkerten Tiberium jederzeit zurückkehren.

Die beiden Ressourcen von Z sind Zeit und – indirekt – die Sektorenzahl. Das Beschützen und Ausschicken von Erntern oder Bauern entfällt somit ersatzlos.

## Basenbau

Auch hier muß Z passen: Alle Gebäude sind vorgegeben, können

zwar beschädigt werden, regenerieren sich aber wieder. Ganz anders die Konkurrenten, bei denen etwa ein Drittel der Zeit darauf verwendet wird, eine gute Stellung aufzubauen. Die grundsätzlichen Unterschiede:

Bei C&C startet man meist mit einer mobilen Basis-Einheit, kann also den Ort für sein Hauptquartier frei wählen. Ist dies geschehen, darf man nur noch benachbart zu bereits vorhandenen Gebäuden bauen. Um auch an abgelegenen Stellen Geschütztürme und Erntefabriken zu errichten, behilft man sich mit langen Sandsack-Linien.

Bei WC2 darf man im gesamten Sichtbereich bauen, ein Bauer läuft einfach irgendwohin und beginnt sein Werk. Alle benötigten Ressourcen müssen bei Beginn eines Bauprojekts vorhanden sein. C&C stoppt hingegen einfach, sobald nicht mehr genug Tiberium da ist. Das Reparieren von Bauten erfolgt bei C&C durch einfaches Anklicken, bei WC2 durch Arbeiter. Mauern darf man in beiden Programmen errichten, bei WC2 allerdings nur im Zweispielermodus. Wen das wundert, braucht nur C&C anzuschauen: Hier kommt die KI im Solomodus überhaupt nicht mit Wällen zurecht. Während das Westwood-Programm automatisch offene Stellen zwischen den Gebäuden läßt, kommt es beim Blitzard-Titel immer wieder dazu, daß sich ein Arbeiter selbst

zubaut oder neu produzierte Kampfeinheiten hilflos in einer abgeschlossenen Lichtung auftauchen.

## Computergegner & KI

Die eben noch gelobten Ernter von C&C sind gleichzeitig das größte Ärgernis: Sie fahren eigenmächtig zu neuen Abbaugeländen, was für viel Verdruß sorgt (»Oh, tut mir leid: Meine Verteidigungstürme haben eben deinen Ernter erledigt!«). Außerdem wählen sie nicht immer das tatsächlich nächstgelegene Gebiet, sondern entscheiden nach der Luftlinien-Entfernung, was in Umwegen resultiert. Ein noch weit entfernter, zurückkehrender Ernter blockiert schon mal die Raffinerie für einen Kollegen, der viel näher ist. Sind alle Raffinerien »belegt«, bleibt letzterer einfach stehen. Daß die C&C-Truppen eigenen Einheiten Platz machen, um etwa eine Brücke nicht zu blockieren, ist lässlich. Doch gerade die Ernter öffnen dadurch immer wieder Lücken in den Verteidigungslinien.



**Die Zwischensequenzen von Z sind reiner Selbstzweck.**

WC2 hat mit dem Verhalten der Bauern zu kämpfen. Diese fliehen zwar vor Angriffen, bleiben dann aber ratlos in der Landschaft stehen. Außerdem marschieren sie todesmutig auf eine Mine zu, vor die der Kontrahent Krieger gestellt hat. Die KI lernt teilweise aus Fehlern; hat man etwa einige übermütige Angreifer in eine Auffangstellung gelockt, werden die restlichen vorsichtiger. Die Wegfindungsroutine ist schlecht: Längere Strecken werden von den Fantasy-Truppen oft nicht gefunden, weshalb man ihnen zeltraubend Einzelatzen vorgeben muß. Bei beiden Programmen setzt die KI auf sporadische Großangriffe und materielle Überlegenheit.

Nicht so der Computergegner von Z, der als einziger mit geschickter Taktik aufwartet. Doch geübte Spieler stecken ihn trotzdem in die Tasche, sobald sie ebenso viele Sektoren besitzen. Auf die übergroße Selbständigkeit der Kampfeinheiten sind wir im Test ausführlich eingegangen.

## Interface

Beim Interface hatte Westwood eine sehr gute Idee: Mußte man beim Vorgänger »Dune 2« noch extra eine Fabrik anwählen, um dort mit weiterem Klick eine

**Command & Conquer setzt auf plastische Schlachtfelder und wuselige Kampfeinheiten im Pixel-Look.**



Kampfeinheit zu produzieren, befindet sich bei C&C am rechten Bildschirmrand eine Leiste, die ständig sämtliche Bauoptionen zeigt. So kann man jederzeit und ohne Scrollen daheim Nachschub herstellen. WC 2 orientiert sich hingegen an Dune 2; um eine Einheit zu rekrutieren, muß zunächst die Kaserne gefunden, dann angewählt werden. Nun erst klickt man auf den gewünschten Truppentyp. Da das Herumscrollen sehr viel Zeit kostet, helfen sich erfahrene Spieler mit folgender Variante: Sie setzen mehrere Kasernen nebeneinander, und schauen alle paar Minuten vorbei. Dann werden die neu gebauten Einheiten zusammen losgeschickt, und nach dem Fließbandprinzip weitere in Auftrag gegeben.

Während C&C beliebig große Gruppen aus einzelnen Einheiten zuläßt, ist man bei WC2 auf neun Kampfeinheiten beschränkt. Genügt bei C&C ein Tastaturkommando, um eine von mehreren Gruppen gezielt erneut auszuwählen, muß man bei WC2 und Z ein früheres Gruppenmitglied finden und anklicken. Auch die Anzeige der Lebensenergie direkt über den Figuren löst C&C geschickt. Bei WC2 sieht man zwar die Hitpoints aller Gruppenmitglieder am linken Bildrand aufgelistet, kann diese aber nicht immer exakt den zugehörigen Figuren zuweisen. Z zeigt sogar jeweils nur die Hitpoints einer einzigen Kampfeinheit. Eigentlich könnte es das beste Interface aufweisen, vor allem aufgrund der vielen Sprungmöglichkeiten direkt zu einer Einheit. Doch, wie im Test beschrieben, machen andere Faktoren diesen Komfort wieder zunichte.

### Mehrspieler und Ausstattung

Die beste Ausstattung hat WC2; neben den Kampagnenmissionen gibt es zahlreiche Zusatzlevels mit der Aufgabe »Töte alles!«. Der belagende Editor erlaubt es, eigene Karten und Szenarien zu generieren. Im Multiplayermodus darf man mit bis zu acht Spielern in allen Editor-Szenarien antreten, wobei sich die Ressourcenmenge einstellen läßt. Außerdem sind Bündnisse möglich. Das bietet auch C&C, bei dem es zusätzlich einige zuschaltbare Regeln wie »Kisten« (Zufallsereignisse) sowie die Spielmodi »Kämpfe ohne Basis« und »Eroberer die Flagge« gibt. Das Anfangskapital läßt sich von 0 bis 9999 einstellen, maximal vier Spieler dürfen teilnehmen. Oft sind Neustarts notwendig, bis alle faire Ausgangspositionen haben. Dafür glänzt C&C gerade im Multiplayerbereich mit seiner Vielzahl an tatsächlich unterschiedlichen Einheiten.

Gut nachgedacht haben die Designer von Z, da sie jedem der maximal vier Spieler eine gleichwertige Anfangsstellung spendieren. Doch wie im Test ausführlich beschreiben, mangelt es dem Multiplayermodus an Abwechslung – wer nur per Nullmodem spielt, hat exakt sechs Karten zur Auswahl, bei denen sich nie irgend etwas ändert.

(la)

## Insider-Tips zu »Z« DEN ZAHN ZIEHEN

**Zwar ist bei »Z« viel Zufall im Spiel, doch mit der richtigen Taktik kann man den Glücksfaktor abschwächen.**

Auch wenn »Z« ziemlich unfair ist, wird sich kein echter Strategie dem Computer geschlagen geben wollen. Dabei helfen ihm Insider-Infos von Bitmap-Brother Eric Matthews, die wir um unsere eigenen Erfahrungen ergänzt haben.

### Roboter und Fahrzeuge

Der Ausgang von Einzelkämpfen hängt von mehreren Faktoren ab. Zuerst ist das (bei Vehikeln) der **Fahrer** zu nennen; ein Panzer mit Kämpfer-Besatzung verhält sich sehr viel ungeschickter als einer mit Schütze. Allgemein gilt: Die intelligenteren Robots bemerken feindliche Angriffe früher und reagieren somit schneller. Außerdem feuern sie akkurater; sie verrechnen den Weg und die Geschwindigkeit des Ziels mit der Schnelligkeit ihres Geschosses. Dieses »Vorhalten« beherrschen die dümmen Varianten nicht.

Auch das **Terrain** ist wichtig, denn die Z-Einheiten versuchen, gegnerischen Geschossen auszuweichen. Wenn also bei einem Schußwechsel der eine Panzer auf der Straße steht, der andere jedoch auf Geröll, so hat erste-

rer die besseren Chancen. Kanonen sollte man so platzieren, daß der Gegner sie über unwegsames Gebiet hinweg angreifen muß. Daraus leitet sich der Faktor **Bewegung** ab; eine sich bewegendes Einheit hat immer Vorteile gegenüber stationären Truppen. Der letzte Punkt ist die **getroffene Stelle**. Schlägt etwa eine Rakete direkt neben einem Ziel ein, macht sie weniger Schaden, als wenn sie genau in der Mitte träfe, dazwischen liegen diverse Abstufungen.

Nehmen wir an, ein mittlerer Panzer attackiere einen schweren; beide seien auf demselben Untergrund und in Bewegung, und werden vom selben Robotertyp gesteuert. Ein mittlerer Tank hat eine Panzerung von 200, ein schwerer von 300. Die jeweiligen Geschosse verursachen bei einem Volltreffer 80 und 120 Schaden. Somit hat der mittlere Panzer kaum eine Chance, denn sein Gegner verfügt noch dazu über die höhere Reichweite. Die Schwäche des Boliden ist jedoch die langsame Bewegung (was das Ausweichen erschwert) sowie die geringe Schußfrequenz. Um den schweren Panzer zu knacken, sollte deshalb der mittlere zusammen mit einem leichteren angreifen. Letzterer wird zuerst beim Gegner sein und diesen für etwa einen bis drei Schüsse beschäftigen. Der dahinter folgende kann so in aller Ruhe auf Feuerdistanz heranfahren. Wie aus den obigen Werten ersichtlich, benötigt er vier Volltreffer, um den Riesen zu knacken, und kann selbst einen wegstecken.

### Die wichtigste Einheit: Scharfschützen

Wer seine ersten Z-Missionen spielt, wundert sich vielleicht über die lange Bauzeit von Schützen. Denn nicht nur Flammenwerfer und Laser-Robots haben bessere Waffen, sondern auch die billigeren Kämpfer. Dann bemerkt man den Intelligenzwert – klar, die Schützen sind ideale Fahrer! Stimmt, doch sie sind auch in ihrer eigentlichen Berufung extrem wertvoll: Von allen Ein-



Um das Hauptquartier explodieren zu lassen, muß es nur von einer einzigen, beliebigen Einheit betreten werden.



Jeeps gewinnen die meisten Kämpfe gegen Infanterie, sollten aber Ersatzfahrer dabeihaben!

heiten haben sie die besten Chancen, gezielt die Besatzung aus ihrem Kriegsgesetz zu schiessen, ohne letzteres groß zu beschädigen. Folgende Punkte beeinflussen dieses oft spielscheidende »Leerräumen«:

Die **Intelligenz** des Fahrers entscheidet, wie oft und lange er aus seinem Panzer herauschaut – er kann nicht getroffen werden, solange er die Luke geschlossen hält. Indirekt ergibt sich daraus, daß Geschütze und Jeeps einfacher leerräumen werden können. Je nach **Rüstungswert** (seinem eigenen, nicht der des Panzers!) überlebt der Pilot mehr Treffer durch Scharfschützen. Die **Feuerreichweite** des Ziels erlaubt es den Schützen oft, ihre Opfer ohne jede Gegenwehr zu bekämpfen (vor allem die beiden schwächeren Geschütze). Bei Raketenwerfern oder Hauptbän helfen hingegen nur mehrere Gruppen von Schützen, die gleichzeitig von verschiedenen Seiten kommen.

Das wichtigste ist jedoch die **Kombination** mit anderen Einheiten. Wenn man kurz vor den Scharfschützen einen Lockvogel gegen das Ziel los schickt, wird zuerst dieser attackiert, was den Schützen mehr Zeit schenkt. Beim Angriff auf Panzer unbedingt eine Infanterie-Einheit als Lockvogel verwenden, andernfalls schaut der Fahrer gar nicht erst aus der Luke!

## Überlisten des Computergegners

Alle Roboter, egal ob eigene oder Computer-gesteuerte, werden immer versuchen, Flaggen und herumstehendes Kriegsgesetz einzunehmen, auch wenn sie dabei beschossen werden. Über den Sinn dieser Regelung läßt sich streiten – was nützt es mir, wenn in einem Scharmützel mein letzter Roboter nicht den letzten Gegner beschießt, sondern zuerst die Flagge einnimmt? Denn währenddessen wird er mit einiger Sicherheit besiegt, und der einzelne Feindroboter schnappt sich danach die Fahne. Andererseits kann man auf diese Weise einen Sektor oft gerade dann erobern, wenn eine

neue Kampfeinheit fertig wird, die dann ihrerseits den Sektor zurückerobert – das Timing ist entscheidend. Auch werden einmal anvisierte Gegner solange verfolgt, bis sie vernichtet sind. Im Gegensatz zu menschlichen Spielern macht der Computer ein gegebenes Angriffskommando nur in den seltensten Fällen wieder rückgängig. Dies läßt sich wunderbar ausnutzen: Eine schnelle Einheit (etwa ein leichter Panzer) fährt auf einen schweren Panzer des Computers zu. Sobald dieser reagiert, zieht man die Einheit stückweise auf eine Aufangstellung (dort warten beispielsweise ein eigener schwerer Panzer nebst Hauptbän) zurück. Die nimmt den Gegner dann auseinander, während er sich um den – endlich still stehenden – leichten Panzer kümmert. Ein zweiter Schwachpunkt der Computer-KI zeigt sich bei der Übernahme bereits produzierender Fabriken: Die von Ihnen festgelegte Produktion wird meist nicht geändert. Wenn Sie also berechnete Hoffnungen haben, einen im Moment nicht zu haltenden Sektor innerhalb der nächsten Minuten zurückzuerobern, dann brechen Sie kurz vor Berührung der Sektorenflagge durch eine feindliche Einheit das momentane Bauvorhaben ab und wählen stattdessen das teuerste (also bei einer 5-Sterne-Fabrik den Raketenpanzer). Sollte schon die teuerste Einheit produziert werden, dann brechen Sie trotzdem ab und wählen die mit der zweitlängsten Produktionsdauer. So übernimmt der Gegner in keinem Fall die bereits investierte Zeit.

## Spielscheidend: die ersten Minuten

Starten Sie einen neuen Level. Schauen Sie sich in Ruhe die Position der Sektorenflaggen und herumstehenden Geschütze und Panzer an. Dabei schadet es nicht, die Vorgehensweise des Computers zu beobachten. Sodann wird neu gestartet und möglichst fünf die Anfangsstreitkraft nach folgenden Richtlinien ausgespickt: Die schnellsten Einheiten sollten entweder im Vor-

begehen benachbarte Sektoren und dann die weiter entfernten einnehmen oder sofort in Richtung der ferneren Flaggen marschieren. Noch wichtiger ist jedoch die Einnahme alles irgendwie erreichbaren Kriegsgesetz! Es bringt nichts, dem Computer eine Flagge vor der Nase wegzunehmen, die man nicht verteidigen kann – zu Beginn benötigen auch die billigsten Einheiten etwa drei Minuten Bauzeit. Viele ihrer Truppen verhalten sich zudem recht dämlich, deshalb unbedingt Psychos und andere Niedrig-IGs in Etappen zu ihrem Ziel geleiten, um ihnen Umwege zu ersparen. Denken Sie daran, daß nur Infanterie Inseln einnehmen kann.

Am Anfang nur in begründeten Fällen auf eine teure Produktion umschalten: Da zu Beginn nur wenig Truppen auf dem Feld sind, bringt ein leichter Panzer nach drei Minuten sehr viel mehr, als ein mittlerer nach fünf. Berechnete Ausnahmen können Kanonen sein, wenn man in einem Sektor auf jeden Fall in die Rolle des Verteidigers geprübelt wird. Ansonsten zählt sich Aggressivität aus: Der Computer hat mehr Material, um Sektoren einzunehmen. Wenn Sie nicht vor Erscheinen der ersten Neubauten mindestens gleichziehen, wird er Sie langfristig überrollen. Bedenken Sie: Ein fast fertiger Jeep, dessen Fabrik Sie in letzter Sekunde erobern, ist nicht nur ein Jeep mehr für Sie, sondern auch einer weniger für den Computer. So können schon kleine Siege das Kräfteverhältnis nachhaltig ändern. Die wichtigste Regel: Speichern Sie, zumindest in den ersten fünf Spielminuten, nach jedem gewonnenen Scharmützel ab. Benutzen Sie zwei Spielstände, denn oft gewinnt man an der einen Stelle einen Kampf, während gerade ein bis dato übersehener Jeep ins Hinterland zu einer unverteidigten Fabrik düst. Übersieht man das und hat nur einen Spielstand, muß man nervenierenderweise ganz von vorne anfangen. (la)



Der schwere Panzer (oben rechts) wird sich zunächst um den vorderen der grünen Panzer kümmern. So hat der andere gute Chancen, das Scharmützel siegreich zu beenden.





# Software-Versand

## CD-ROM

7th Guest DA 19,99  
5th Musikater DV 87,99  
After Life DA 79,99  
Ali - 64 Longbow DV 79,99  
Alone I, dark 1-3 DV 69,99  
Anvil of Dawn DV 69,99  
Arcade America DV 29,99  
ATF Adv. Tactical Fighter DV 79,99  
Azard Tars DV 69,99  
Bad Mojo DV 79,99  
Baku Baku DA 54,99  
Baphomet's Fluch DV 79,99  
Battlemaster Forever DA 69,99  
Battle Isle 3 DV 64,99  
Battle Race DA 69,99  
Bermude Syndrome DV 69,99  
Bling DV 49,99  
Blut DV 19,99  
Blood and Magic DV 74,99  
Brown Away DV 74,99  
Caesar 2 DV 74,99  
Central Intelligence DA 74,99

## CD-ROM

Made in Germ. Compil. DV 39,99  
Manic Karts DA 29,99  
Marlini Racing DV 24,99  
Mechwarrior 2 DV 74,99  
Mechwarrior 2WV. 95 DV 74,99  
Mechwarrior 2 Data DV 39,99  
Mega Pook 5 DA 79,99  
Mega Race 2 DV 54,99  
MissionForce Cyberstorm DV 64,99  
Monopoly DV 59,99  
Myst DV 64,99  
NSA Live 96 DV 79,99  
Need for Speed DV 79,99  
NHL Hockey 96 DV 79,99  
Normality DV 74,99  
Offensive - HSV DV 59,99  
Offensive - Bay. München DV 59,99  
Offensive - Düsseldorf DV 59,99  
Offensive - Schöke DV 59,99  
Offensive - Bluefield DV 59,99  
Offensive - Dortmund DV 59,99

Nur in **Wesel**  
46485  
Am Spaltmannsfeld 16  
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:  
Mo-Fr 9.30-18.30  
Sa 9.30-14.00

**KEIN CLUB!**  
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

## Der Knüller!

"Z"

Erscheinungstermin  
Mitte/Ende August!

Deutsche Version  
DM 74,99



## Unsere Hit's!

### Formula One Grand Prix 2

Deutsche Version  
nur DM 104,99

### Oder im Komplett-Set:

Form. One Grand Prix 2 + Form. One Grand Prix 1  
+ Thurstim, Lenkrad T2 mit  
Gas- und Bremspedale  
DM 299,99

## Command & Conquer 2 "Red Alert"

Erscheinungstermin  
Anfang September  
nur DM 89,99

### Virtua Fighter

Deutsche Anleitung  
nur DM 74,99

### Gender Wars

Englische Version  
nur DM 49,99



### Lighthouse

Deutsche Version  
nur DM 84,99



### Mission Force Cyber Storm

Deutsche Version  
nur DM 84,99

DN FASZINIERENDS STRATEGISCHES  
IM META-TECH-UNIVERSUM.

### Quake

Erscheinungstermin  
Ende August!  
nur DM 69,99

## CD-ROM

Torrens Passage DV 79,99  
Tribal Pursuit DV 74,99  
Urban Runner DV 69,99  
Vollgas DV 54,99  
Viking Conquest DV 79,99  
Virtual Karts DV 19,99  
Virtual Fighter DA 74,99  
Warcraft 2 DV 74,99  
Warcraft 2 Data DV 24,99  
Warhammer DV 69,99  
Westwood Conquest: 1. - 3. + Dune 2  
+ Lands of Lore  
+ Wing Commander 4 DV 79,99  
Worms DV 64,99  
Worms Data DV 34,99  
Zork Nemesis DV 64,99

## Angebote solange Vorrat reicht

Acies over Europe DV 19,99  
Albion DV 34,99  
Alone In the Dark 1 DV 24,99  
Amrort First Ascendancy DV 49,99  
Battle Bugs DV 24,99  
Battle Isle 1 + Data DV 24,99  
Battle Isle 2 + Data DV 24,99  
Batraval al Kronor DV 19,99  
Benvenuti a Stead Sky DV 19,99  
Biologie DV 29,99  
Caesar 1 DA 34,99  
Chewy CScom F5 DV 19,99  
Creatures DV 19,99  
Critic's Best Games DV 29,99  
Deadlands Encounter DV 24,99  
Das schwarze Auge 1 DV 24,99  
Das schwarze Auge 2 DV 24,99  
Day Patrol DV 24,99  
Day of Terrance DV 34,99  
Die Siedler 1 DV 29,99  
Dune 2 DV 19,99  
Earth Siege 1 DV 19,99  
Elite Soccer 95 DV 29,99  
Fight of Amaz. Queen DV 34,99  
Freddy Pharkas DV 19,99  
Goblins Tell 1-2 DV 19,99  
Goblins Tell 3 DV 19,99  
History Line 14-18 DV 29,99  
Inca 1 DV 19,99  
Incredible Maschine 1 DV 19,99  
Mikro Jones 4 DV 29,99  
My Car Racing 1 DA 19,99  
Jagged Alliance DV 39,99  
Kings Quest 7 DV 29,99  
Knights of Xentar DV 29,99  
Lords of Lore DV 29,99  
Little Big Adventure DV 29,99  
Load Runner DV 19,99  
Lost Eden DV 19,99  
Lost in Tms 1 + 2 DV 19,99  
Magic Carpet 1 + Data DV 29,99  
Maniak Karts DA 24,99  
Monkey Island 1 DV 24,99  
Monkey Island 2 DV 24,99  
Nascar Racing DA 24,99  
NHL Hockey 95 DV 29,99  
Noctropolis DV 34,99  
Outpost 1.5 DV 29,99  
PGA 86 DV 24,99  
Police Quest 4 DV 19,99  
Proulx & Fong Mong DV 29,99  
Power House DV 34,99  
Privater+Data DV 24,99  
Return to Zork DV 29,99  
Rüsselchen DV 19,99  
Sam & Max DV 29,99  
Shadow of the Comet DV 24,99  
Simon City Enhanced DV 24,99  
Sim the Sorcerer 1 DV 24,99  
SSN - 21 Seawolf DV 29,99  
Space Hulk DV 29,99

## Weitere Angebote

Space Quest 4 DA 19,99  
Space Quest 6 DV 34,99  
Star Trek 1 DV 24,99  
Star Trek 2 DV 24,99  
Star Trek 3 DV 24,99  
Stard Partner DV 39,99  
Strike Command + Data DV 29,99  
Syndicate Plus DV 29,99  
System Shock DV 29,99  
Theme Park DV 29,99  
Ultima Underworld 1 + 2 DV 29,99  
U.S. Navy Fighter DV 29,99  
Wing Armada DA 29,99  
Wing Commander 3 DV 34,99  
X-Wing DV 29,99

## Wir führen Sony Play-Station Spiele

und Zubehör in großer Auswahl.

## Sony Playstation z.B.

Earthworm Jim 2 DV 89,99  
Fade to Black DV 89,99  
Impac Racing DA 84,99  
Olympic Games DA 79,99  
Powerplay Hockey DA 79,99  
Pro Pinball the Web DA 84,99  
RV 89,99  
Ridge Racer Revolution DA 94,99  
Space Hulk: Blood Chapter DA 89,99  
Syndicate 2 Wars DV 89,99  
Tilt DV 79,99  
Time Commando DV 89,99  
Jo Shin Den DA 99,99  
Track & Fields DA 99,99

## Zubehör

Original Soundblaster 16 Value PnP 169,99  
Original Soundblaster 32 PnP 259,99  
Logitech Wingman extr. 89,99  
Micros. Sidekick 3D Pro 89,99  
Gravis Joystick Analog Pro 49,99  
Gravis Game Pad 4 Button 34,99  
Gravis Grip Pad System enthält 4-Player Game Rest last End 2 Pads mit je 8 Button inklusive NHL Hockey 96 deutsch 159,99  
Gravis Grip Pads / 2 Pads je Button 59,99  
Thrustmaster-Lenkrad T2 incl. Gas u. Bremse 219,99

## Wir führen Spiele- lösungen der Firma Hint-Shop 14,90

## Händleranfragen erwünscht!

## Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Innerhalb wissen, bei Konfigurationsproblemen Call-Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Krell" fragen. Problemieren Sie aus doch einfach mal aus.

Hotline 02 81-9 52 88 13

**Bestell-Telefon:**  
Tel.: (02 81) 9 52 98-0  
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Civilization 2 DV 79,99  
Civil War General DV 79,99  
Command & Conquer DV 79,99  
Comm. & Cong. Data DV 24,99  
Comm. & Conquer 2 DV 69,99  
Commander A.W. 95 DV 74,99  
Conqueror A.D. 1085 DV 74,99  
Conquest of New World DV 79,99  
Cronica o. t. Sword DV 74,99  
Crusader No Regret DV 64,99  
Cyberia 2 DV 69,99  
Daggarf DV 79,99  
Darker DV 74,99  
Das schwarze Auge 3 DV 39,99  
Death Gate DV 74,99  
Deadline DV 39,99  
Der Produzent DV 74,99  
Die große Schlacht in den Ardennen DV 74,99  
Die Hard Trilogy DV 69,99  
Die Schluppe DV 69,99  
Descent 2 DA 79,99  
Destruction Derby DV 69,99  
Diebello DV 74,99  
Die Fugger 2 DV 74,99  
Die Siedler 2 DV 69,99  
Discworld DV 74,99  
Dungeons Keeper DV 74,99  
Earth Siege 2 DV 79,99  
Earthworm Jim 1 + 2 DV 64,99  
Elisabeth 1 DV 89,99  
Euro 98 Soccer DV 74,99  
F1 Manager DV 69,99  
Fantasy General DV 69,99  
Fast Attack DV 64,99  
Fifa Soccer 96 DV 79,99  
Firelight DV 89,99  
Fugelmaster 5.1 DV 79,99  
Formula One GP 2 DV 104,99  
Gabriel Knight 2 DV 77,99  
Gear Head DV 49,99  
Gender Wars DV 49,99  
Golden Gate Killer DV 69,99  
Hard Line DV 59,99  
Heart of Darkness DV 64,99  
Heroes of Might & Magic 3 DV 54,99  
Hugo 4 DV 69,99  
Hugo Screensaver DV 34,99  
Indy Car Racing 2 DV 74,99  
Jagged Alliance 2 DV 29,99  
Jimmings Paint Ball DV 84,99  
Lighthouse DV 84,99  
Lost Star DV 84,99

**Versandbedingungen:** Ab DM 250,- Portofrei - Vorkasse DM 6,90 pro Paket  
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr  
Für bestellte und einnahmeverweigte Ware berechnen wir DM 15,- pauschell

DV = Spiel und Anleitung deutsch • DA = Anleitung deutsch • EV = voll englisch  
LV = in Vorbereitung • x = Spiel war bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt  
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

# AFTERLIFE

Gute Spieler kommen in den Himmel, Afterlife-Spieler kommen überall hin. LucasArts bietet bei seinem »SimJenseits« eine verantwortungsvolle Stelle im Seelen-Management an.

**P**rivatisierungen sind in. Alle reden vom schlanken Staat und fragen nach dem Sinn des Beamtentums für Friedhofswärter. Da sollte es niemanden verwundern, daß auch im Jenseits die Kräfte der freien Marktwirtschaft walten. Für jeden bewohnten Planeten im Universum gibt es eine eigene Walhalla-Struktur, bestehend aus Himmel und Hölle. Seelenverwaltung und Reinkarnation obliegen einem Manager, der die Personalkosten von Engel und Dämonen in den Griff bekommen muß.

Eine Satire über das Leben nach dem Tod mit einem Aufbau-Strategiespiel zu kreuzen, erfordert schon einiges an Wagemut. »Afterlife«-Designer Michael Stemmler gehört für sein unwiderstehlich originelles Szenario erst einmal abgekutscht. Der Spieler bekommt den Job als »Himmel & Hölle«-Manager eines fernen Planeten (... und damit der nächstgelegene Erzbischof hinter Afterlife ja keine Blasphemie wittert, handelt es sich laut Handbuch ausdrücklich NICHT um die Erde). Jetzt nur noch einer von drei Schwierigkeitsgraden gewählt, dann kann es mit der himmlischen Aufgabe losgehen. Es erwartet Sie aber kein



Regeln bringt Segen: Die Einstellungen aller Gebäude sollten immer wieder geprüft und korrigiert werden.



Wie macht sich mein kleines Paradies? Die Entwicklungskurven verraten, daß wir erst vor kurzem den Break Even beim Seelen-Management schaffen.



Die Spielwelt läßt sich in mehreren Zoom-Stufen betrachten. Bei der Installation haben Sie außerdem die Wahl zwischen fünf Auflösungen. Hier im Bild: himmlische Aussichten bei 1280 mal 1024 Pixeln.

schläfriger Repräsentantenposten, bei dem man seine Diäten selber erhöht. Die ewigen Jagdgründe erinnern vielmehr an den höchst irdischen Ablauf von »Sim City 2000«.

Himmel und Hölle sind anfangs äußerst leer. In jeder Spielwelthälfte richten Sie Zonen für die Behandlung der sieben Todsünden (Hölle) oder der gegenteiligen Tugenden (Himmel) ein. Diese Areale werden dann noch mit Straßen ans Tor angeschlossen, zu dem frisch verstorbene Seelen hereinjetten. Jede Sünde/Tugend wird durch eine Farbe repräsentiert. Sehen Sie beispielsweise in der Hölle rote Salzstangen herumgeistern, handelt es sich um Seelen, die keinen Platz mehr zum Abdiene der Sünde »Zorn« finden. Schnell ein Grundstück entsprechend ausfüllen, und schon haben die wandernden Geister ihren Seelenfrieden. Um die Reinkarnation abzuschließen, müssen Sie eine Art Seelen-Station einrichten und eine Bahnverbindung zum nächsten

## IM VERGLEICH

	SIM CITY 2000	SIEDLER 2	AFTERLIFE
Präsentation	Gut	Gut	Durchschnitt
Spieliefe	Gut	Gut	Durchschnitt
Ausstattung	Sehr gut	Gut	Durchschnitt
Komfort	Sehr gut	Gut	Gut
Multiplayer	nicht v.	Durchschnitt	nicht v.
Wertung	★★★★	★★★★	★★★

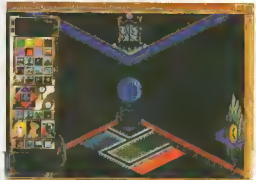
Afterlife ist nicht gerade das Elysium in Sachen Götterspiele; himmlische Unterhaltung bringt nur das Vorbild SimCity 2000. Wer lieber mit höchst irdischen Wirtschaftskreisläufen konfrontiert wird, bekommt bei den ewigen Echtzeit-Siedlern viel Spaß fürs Geld geboten.



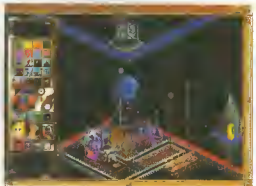
Burn, baby, burn: Die Katastrophe »Disco Inferno« schadet der höllischen Infrastruktur.



Wir bauen uns ein Jenseits, Teil 1: Ohne Pforten können die Seelen nicht rein.



In unserer geräumigen Höle ist als nächstes »zoning« angesagt. Für jede der sieben Todsünden gibt es eine andere Farbe.



Sobald wir für Straßenanschluss an die Pforte gesorgt haben, erfüllen die ersten Seelen unsere Zonen mit Leben. Farbsäulen repräsentieren Besucher, die keinen Sündenpforten-Platz ergattert haben – also fleißig weiterbauen.

rückgeschickt. Die höheren Mächte, die uns angeheuert haben, erwarten natürlich einen soliden Profit. Für jede verarbeitete Seele landet etwas Kleingeld auf unserem Konto. Doch nicht nur der Bau neuer Areale für Sünden und Tugenden haut finanziell rein. Die Betreuung der Verstorbenen ist höchst personalintensiv. Engel und Dämonen müssen anfangs »angeheuert« werden und sind dann entsprechend teuer. Durch den Bau von Trainingszentren kommen wir allmählich zu eigenem Personal. Aber

Vorsicht vor hemmungsloser Ausbildung: arbeitslose Jenseitsler machen Zoff.

Der Planet wächst und entwickelt sich, immer mehr Seelen bringen uns in die Gewinnzone. Langsam wird die Verwaltung der einzelnen Areale aufwendig. Mit einem Schieberegler wird nachjustiert, wieviel Prozent der Kapazität eines Felds für vorübergehende und permanente Seelen verwendet wird. Wer genug Geld hat, gönnt sich die Hilfe des »Macro-Managers«, der per Mausclick alle Einstellungen wieder optimal justiert.

Neben dem »Endlos-Spiel« gibt es fünf Szenarien mit bestimmten Aufgaben. Gelegentliche Katastrophen suchen immer wieder unser Jenseits heim. Diese Zufallsereignisse lassen sich auch ausschalten, doch die Bestrafung ist empfindlich: Jede Seele bringt nur noch das halbe Geld. Witzig anzusehen sind die Disaster allemal. Beim »Disco Inferno« zertrampelt ein wingerender Satan Teile der Höhle, während die »Birds of Paradise« ihre Exkremente auf himmlische Installationen herabregnen lassen.

(hl)

## HEINRICH LENHARDT



Wenn das Leben nach dem Tod so enttäuschend ist wie Afterlife, dann wünsche ich uns allen viel Ausdauer beim Verweilen in irdischen Gefilden. LucasArts' erster Ausflug ins strategische »Götterspiel«-Nirwana begeistert mit einer überirdisch witzigen Idee. Deren Ausführung läßt aber zu wünschen übrig: Etwas mehr als einen mittelmäßigen SimCity-Clone hätte ich schon erwartet.

So liebevoll die Belohnungs- und Bestrafungs-Gebäude für die herumschweifenden Seelen auch sind; spielerisch wirkt vieles aufgesetzt und paßt nicht so recht. Das regelmäßige Nachjustieren jedes einzelnen Feldes ist schlichtweg nervig und die Automatikfunktion ziemlich teuer. Negativ auch das Fehlen jeglicher Multi-Player-Optionen und die oberflächliche Anleitung (größtenteils mit ein paar Kostproben aus dem amerikanischen Players-guide-Buch – frohes Nachkaufen). Nützlich hingegen die Online-Helfer Jasper und Aria, die aufmerksam machen, an welchen Ecken es nicht optimal flutscht. Auf Dauer passiert nicht viel. Es kommen immer mehr Seelen an, der Laden wird größer, Gebäude werden erweitert. Aber während ich bei SimCity 2000 diebische Freude daran habe, die Entwicklung einer Stadt zu steuern, ist die Afterlife-Expansion eher abstrakter Selbstzweck. Wer sich an wachsenden Einnahmen und reichlich Diagrammen erfreuen kann: Bitte schön, der Zahlensalat-Tiefgang ist o.k. Doch die einst geschürten Spielespaß-Hoffnungen werden im grauen Jenseits-Alltag nur halb erfüllt.

## AFTERLIFE

Hersteller: LucasArts  
Betriebssystem: MS-DOS & Windows 95  
Anzahl der Spieler: Einer

Hardware: 1 2 3 4 5  
Sprache: Englisch

Präsentation: Durchschnitt | Spieltiefe: Durchschnitt | Multiplayer: nicht v.  
Ausstattung: Durchschnitt | Komfort: Gut | Übersetzung: geplant

## PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★★

HEINRICH LENHARDT:





# GÖTTERSPEISE



Stammvater Nummer 2: »SimCity« von Maxis.

Stammvater Nummer 1: »Populous« von Bullfrog.



Anfang 1994 kreuzte Interplay das Ur-SimCity mit kauzigen Videoclips. Doch Götterspiel-Käufer sind resistent gegen Multimedia-Müll.

**Kleiner Mausclick, große Wirkung. Spielwelt-Planung mit Echtzeit-Thrill bietet das immens populäre Genre der »Götterspiele«. Welche Klassiker bringen mehr Leben auf den Bildschirm als »Afterlife«?**

**B**on Jovi trällert bescheiden »Hey God«, der PC-Spieler maßt sich diesbezügliche Autorität selber an. »Götterspiele« sind ein besonders beliebtes Schubläschen innerhalb des Strategie-Genres. Selbst eine Firma wie LucasArts wagt sich diesen Monat mit »Afterlife« in jenes Gefilde vor. Gerade weil das mit Spannung erwartete Programm nicht alle Erwartungen erfüllte, wollen wir uns die Götterspiele einmal näher ansehen. Wo kommen sie her? Wo gehen sie hin? Und warum können sie so verflüxt viel Spaß machen?

## Es kam vom Amiga

Im Jahr 1989 wurde nicht nur ein gewisses Mauerwerk in Berlin obsolet, auch den Spieldesignern war irgendwie nach Umbruch zumute. Strategie galt bis dato als absolutes Nischengenie – hässlich und kompliziert ohne Ende. Dann wurde revoltiert: Zwei Programme erschienen zunächst für den Amiga, welche als Großväter aller modernen »Götterspiele« gelten.

In England hatten Peter Molyneux und seine Bullfrog-Kollegen die absonderliche Idee, den Spieler zu einer göttlichen Macht zu befördern. Katastrophen auslösend und Bauland plättend bekämpfte man ein gegnerisches Volk. Das Wachstum der eigenen Gesellen

wurde hingegen gefördert. Der neuartige Grundriss: Der Spieler steuert nicht seine einzelnen Männchen. Vielmehr fummelt er an den Rahmenbedingungen herum. Die detaillierten Abläufe (Männchen baut Hütte, Männchen bekämpft Gegner) laufen dann automatisch ab. Daß die Ereignisse in Echtzeit stattfinden, war eine echte Revolution. Bis dahin waren Strategiespiele eine starre Sache, bei der Rundergebnisse berechnet wurden. Andere Seite vom großen Teich, anderes Thema, gleiche spielerische Kernidee. Um ihr Spiel »SimCity« zu vermarkten, gründete ein Häuflein Programmierer die Firma Maxis. Hier schlüpfte man in die Rolle eines Städteplaners, der Flächen für Wohnungen, Geschäfte oder Fabriken freigibt. Ob und wer sich im Detail ansiedelt, wird vom Programm berechnet. Wie bei Populous kümmert sich der Spieler um die Rahmenbedingungen und studiert dann entzückt die Auswirkungen seiner Entscheidungen.

Die Auswirkungen dieser beiden Programme auf die Software-Welt waren umwälzend. Bullfrog und Maxis mutierten quasi über



Nacht zu Superstars der programmierenden Welt. Spieler (... und andere Spieldesigner) kamen auf den Geschmack: Die Ursache- und-Wirkung-Masche hat einen besonderen Reiz und verheißt ungeahnte Schübe an Langzeit-Motivation.

Interplay war von den ersten Sim-Spielen so beeindruckt, daß man Maxis die Rechte für die CD-ROM-Umsetzungen abkaufte. Die multimedial aufgepeppten Sim-City-Version wollte keiner so recht haben: Als sie Anfang '94 auf den Markt kam, war das Vorbild schon ein paar Jahre alt. Und nur wegen ein paar ollen Videodips lohnt sich der Kauf kaum, zumal SimCity 2000 schon in den Startlöchern im Anmarsch war.

### Die liebe Verwandtschaft

Wer sich an SimCity 2000 & Co. erfreuen kann, sollte auch mal in ähnliche Strategie-Sparten reinschnuppern. Enge Verwandte

der Götterspiele sind Aufbau-Strategiespiele wie »Railroad Tycoon« oder »Civilization«. Auch hier berechnet das Programm Faktoren wie etwa das Wachstum einer Stadt basierend auf gewissen Rahmenbedingungen. Im wesentlichen konzentriert man sich aber mehr auf Details wie das Bewegen einzelner Einheiten. Außerdem findet der Spielablauf rundenweise und nicht in Echtzeit statt.

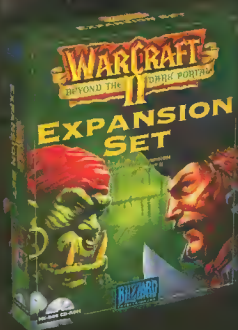
Reichlich Echtzeit-Hektik bieten hingegen die Eroberungsspiele »Command & Conquer« oder »Warcraft 2«. Hier gibt es sogar einige Aufbau-Elemente; kümmert man sich nicht um Rohstoffe, können die Fabriken keine weiteren Truppen produzieren. Doch auch hier liegt der spielerische Schwerpunkt nicht auf globalen Entscheidungen, sondern beim Einheiten-Einsatz. Und solche Details des Tagesgeschäfts vertragen sich nun einmal schlecht mit der Definition eines Götterspiels ... (hl)

### DIE 10 GEBOTE

Platz	Titel	Hersteller	Kurzbeschreibung	Göttliche Wertung
 1.	Sim City 2000	Maxis	Die klassische Städtebau-Idee wurde für diese Neuauflage perfektioniert. Zeitgemäße Grafik, enorme Spielteile; Faszination und Bedienung sind top.	*****
 2.	Die Siedler 2	Blue Byte	Bauen Sie Straßen und Fabriken; niedliche Wuselmännchen ackern sich dann einen ab. Nur mit sorgfältiger Planung gelingt ein effizienter Wirtschaftskreislauf.	****
 3.	Theme Park	Bullfrog	Aufbau und Pflege eines Vergnügungsparks. Je besser Sie planen, desto mehr Besucher kommen - und desto mehr Geld lassen die Kunden an ihren Buden.	****
 4.	Transport Tycoon	Microprose	Statt einer Stadt bauen wir Verkehrswege, um zahlreiche Dörfer und Metropolen miteinander zu verbinden. Tip: Kaufen Sie die verbesserte Deluxe-Edition von '95.	****
 5.	Populous 2	Bullfrog	Die Fortentwicklung des klassischen Götterspiel-Vaters Populous gibt es mittlerweile als Billigspiel. Gratisch etwas überholt, aber immer noch Spaß.	****
 6.	A4 Networks	Infogrames	Jüngster Sproß der A-Train-Serie aus Japan. Komplizierter Schwager von SimCity: mehr Details, aber bei weitem nicht so liebevoll und motivierend designet.	***
 7.	SimTower	Maxis	Hochhaus-Management: Nur wenn die Mieten stimmen und die Aufzüge flutschen, ziehen Mieter in Ihren Wolkenkratzer ein. Nette Idee; auf Dauer etwas wenig los.	***
 8.	Capitalism	Interactive Magic	Rohstoffe plündern, Handel treiben, Geld verdienen. Die trockene Wirtschafts-Simulation bietet Echtzeit-Spannung - dadurch halbwegs Götterspiel-kompatibel.	***
 9.	Afterlife	LucasArts	SimCity-Clone, der die Gebäudeplanung in Himmel und Hölle verlegt. Für ein paar Lacher gut, aber dröselig designet: zuviel Monotonie.	***
 10.	Simisle	Maxis	Forschungs-Strategie von Intelligent Games rund um ökologisch fragile Inselchen. Hat mit dem »Ursache und Wirkung«-Prinzip nur noch wenig am Hut. Langweilig.	**

# WARCRAFT

## BEYOND THE II DARK PORTAL



**BILZARD**  
ENTERTAINMENT

<http://www.blizzard.com>

Im Exklusiv-Vertrieb von:  
**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.bomico.com>

Die Allianz von Lordaeron siegt,  
doch der dämonische Ner'zhul  
errichtet das Dunkle Portal wieder  
und entwendet ein magisches  
Buch von ungeheurer Zauberkraft.  
Damit kann er bald Azeroth und  
viele weitere Länder erobern.  
Um dieses Unheil abzuwenden,  
müssen die Menschen zum ersten  
Mal überhaupt in die sumpfige  
Welt der Orcs eindringen —  
jenseits des Dunklen Portals ...

BENÖTIGT VOLLVERSION VON WARCRAFT II

# EXPANSION SET

„Einfach das derzeit  
beste Echtzeit-Strategiespiel,  
jetzt mit Nachschlag.“

*Frank Heukemes, PowerPlay 7/96*

„(...) bei den Mission-CDs hat Blizzard  
die Nase vorn.“

*Jörg Langer, PC Player 7/96*

„Tor des Monats (...) so  
erfrischend kann eine Mission-  
Disk aussehen.“

*Petra Maueröder, PC Games 7/96*



# TIME COMMANDO

Ein Prügelspiel mit einer guten Story ist eigentlich ein Widerspruch in sich. Das neue Produkt von Adeline schafft nicht nur diese Grätsche, sondern bietet auch noch innovative Technik.

**W**er einem Prügelspiel eine packende, fortlaufende Handlung verpaßt, kommt höchstwahrscheinlich aus der Adventure-Ecke. Aber Eckensteher waren die Jungs um Frederick Raynal nie, sondern stets für echte Überraschungen gut. Nachdem ihr Chef bereits bei Infogrames mit »Alone in the Dark« für frischen Wind im Bereich Action-Adventure gesorgt hatte, ruhte das im Anschluß gegründete Adeline Team sich nicht auf seinen Lorbeeren aus. Mit der Nachfolgeproduktion »Little Big Adventure« verdiente es vielmehr neue hinzu. Die Polygon-Figuren der isometrischen Abenteuerwelt bewegten sich in beeindruckender Manier über den Bildschirm. Die Erfahrungen, die man mit 3D-Animation im Adventure-Bereich gewann, haben die flotten Franzosen nun auf ein Aktionspiel übertragen.

Während die Computerechtleute unserer Zeit sich mit »Dark Avenge«, »Saddam Virus«, »Generic« und ähnlich unangenehmen PC-Virenprogrammen herumschlagen, stehen den Entwicklern der Zukunft ganz andere Gefahren ins Haus: Dank der enormen Leistungsfähigkeit neuer Computertechnologien können komplette Welten als Hologramm dargestellt werden. Dies wird unter anderem zum Bau eines Simulators benutzt, der militärische Rekruten ausbilden soll, indem sie in verschiedenen virtuellen Zeitzeonen zu Kämpfen antreten. Doch kurz vor Fertigstellung des Simulators schmuggelt ein Saboteur ein äußerst gefährliches Virus ins System, das die gesamte Hologrammtechnologie negativ beeinflusst. Debugging-Spezialist Stanley macht sich anlässlich des ertönenden Großalarms unverzüglich auf den Weg zum Computerzentrum.

Dort existiert anstelle von Peripheriegeräten und CPU nur noch eine überdimensional angewachsene Zeithülle. Als Stanley ihre äußere Fläche berührt, wird er von einem Sog erfaßt und findet

Diese Keule macht 'ne Boule! Nur mit Ihrer Hilfe ist der Bär zu besiegen.



Das japanische Mittelalter ist eine der grafisch schönsten Zonen. Hier geht es in einem echten Dojo rund.



Der Held an Bord eines spanischen Schiffes. (320 x 240)



Im Zeitalter der Eroberer greifen sogar die Ladies zum Degen.

Vor imposanter Kulisse tritt Stanley im altertümlichen Rom gegen eine halbe römische Phalanx an.



sich plötzlich inmitten der virtuellen Welt des virenverseuchten Rechners wieder. Jetzt fällt ihm (und damit dem Spieler) die Rolle eines menschlichen Antiviren-Programms zu.

Im Unterschied zu konventionellen Prügelspielen ist Time Commando in acht Welten mit je zwei eigenständigen Levels gegliedert. Anstatt in abgeschlossenen Arenen bewegen Sie den Polygon-Charakter durch einen vorberechneten 3D-Film-Hintergrund. Wenn Stanley den Bildschirmrand erreicht, läuft der Film im Hintergrund weiter, die Perspektive verändert sich, und neue Teile des Levels kommen ins Bild.

Zwei Leisten oberhalb und unterhalb des Hauptscreens informieren Sie über Stanleys Energie, Anzahl von Leben, Zeitvorrat und Feindenergie (oben), sowie Munitionsvorrat, Waffen und



In »Modern Wars« muß Stan sogar mit Luftangriffen rechnen.



Im futuristischen Zeitalter hat es Ihr Kämpfer stilgerecht mit »Walkern« zu tun.

gesammelte unverseuchte Speicherbausteine (unten). Der Spieler führt den Helden entweder per Tastatur oder via Joypad durchs Geschehen. Die Tastatur-Steuerung ist gewöhnungsbedürftig: Mit den Cursor-Tasten wird Stanley bewegt, um zu springen, muß die »Alt«-Taste festgehalten werden, während man die Sprungrichtung mit den Cursor-Tasten wählt. Gekämpft wird durch Festhalten der »Strg«-Taste zusammen mit den Richtungstasten: Oben, Links und Rechts stehen für Schlagarten, Unten hingegen für eine defensive Pose. Bei Wurf- und Schußwaffen erscheint mit Druck auf »Strg« ein Fadenkreuz, welches Sie mit den Cursortasten bewegen. Zwischen den Waffen wählen Sie mit »X« und »Y«, ein Druck auf die Leertaste veranlaßt Stanley, seine Umgebung nach versteckten Extras abzusuchen. Wird er dabei fündig, öffnet sich beispielsweise die Tür zu einem Bonusraum oder einfach ein Durchgang zum nächsten Gegner. Das Unangenehmste an der Räumaktion ist der Zeitdruck, da das Virus beständig sein Ziel der völligen Kontamination verfolgt. Also muß Stanley sich schleunigst durch sämtliche acht Zeitzonen kämpfen, um in der neunten mit dem Übeltäter abzurechnen.

Ihre Zeitreise beginnt in der Steinzeit und entsprechend spartanisch ist Ihre Ausrüstung. Die ersten Gegner, Neandertaler, müssen Sie noch mit bloßer Hand bekämpfen, ehe Sie später Steine finden oder von einem der Besiegten eine primitive Keule ergattern. Je Level können Sie bis zu fünf verschiedene Waffen in Ihrem Inventar verstauen, die Sie bei Bedarf abwechselnd einsetzen. Ein riesiger Braumbär läßt sich zum Beispiel durch ein paar Steinwürfe kaum beeindrucken. Die virtuellen Bewohner jeder Zone verfügen über unterschiedlich große Kräfte und Waf-

fen, genauso verschieden ist der Ärger, den sie bereiten. Häufig bekommen Sie es sogar mit mehreren Angreifern gleichzeitig zu tun. In Rom werden Sie beispielsweise von vier Soldaten zugleich attackiert; deren Centurion (auf einem Pferd) greift später auch noch ein. In einigen Situationen verbünden sich sogar zweierlei Gegnertypen gegen Sie, wie etwa Neandertaler und Raubkatze.

Die Wirkung von Treffern ist nicht nur am Energiebalken abzulesen: Wenn Ihr Kämpfer Schläge einstecken muß, wird er zurückgeschleudert, was am Rande eines Abgrundes fatale Folgen hat. Wenn Sie Ihrerseits einen Opponenten endgültig niedergestreckt haben, löst er sich mit einem Schnipseeffekt

in virtuelles Wohlfallen auf. Es fliebt kein Tropfen Blut, schließlich sind die Gegner nur holographische Computerdaten. Die Waffen bleiben zum Auf sammeln übrig.

Nicht nur Feinde erschweren Ihren Weg, auch einige fiese Fallen lauern. Da werden Sie mit Töpfen beworfen, treten auf Bodenplatten, aus denen Speerspitzen hervorstechen oder müssen einem gigantischen Pendel ausweichen. Abgesehen davon, daß diese Fallen an den Kräften zehren, erschweren Sie den Zugang zu den begehrten Speicherchips. Zum Ausgleich des Kräftehaushaltes tragen goldene Energiewürfel bei. Sie sind entweder offen im Gelände zu finden oder müssen von Stanley in Bonusräumen und geheimen Verstecken entdeckt werden. Noch rarer gesät sind sogenannte Batterien, mit deren Hilfe Sie den Energiebalken Ihres Protagonisten um ein Segment verlängern können. Vier Teile sind dabei das absolute Maximum, aber sollte Stan ins virtuelle Gras



## BORIS SCHNEIDER



Wann erinnert endlich jemand die Zeitschrift mit animierten Bildschirmshots? Time Commando sieht auf Standbildern keineswegs so eindrucksvoll aus wie in Bewegung. Die Animationen der Figuren sind butterweich, die 3D-Filme detailliert und scharf. Der technische Augenschmaus wird durch spielerische Probleme aber etwas eingeschränkt. Da der Film nur in eine Richtung abläuft, gibt es nach einem falschen Schritt vorwärts kein Zurück. Und trotz 3D sind die Level schrecklich linear: Eine Abzweigung dann und wann hätte den Spielspaß noch erhöht.

Schön sind die Gegner und Fallen – die Programmierer haben für Abwechslung und Überraschungen gesorgt, ohne allzu unfair zu werden. Allerdings steigt der Schwierigkeitsgrad auch auf »Very Easy« steil an; im Mittelalter muß man schon sehr mit seinen Kräften haushalten, um weiterzukommen. An die Steuerung konnte ich mich nicht richtig gewöhnen; die ungewöhnliche Tastenbelegung ist nicht jedermanns Sache. Trotzdem macht mir Time Commando Spaß – aber das wegen seines coolen Aussehens und nicht, weil es spielerisch Berge versetzt.



Im Wild-West-Level gibt es diverse Schußwaffen, die auch nachgeladen werden müssen.



Der Japan-Level sieht auch in der mittleren Auflösung gut aus. (320 x 480)

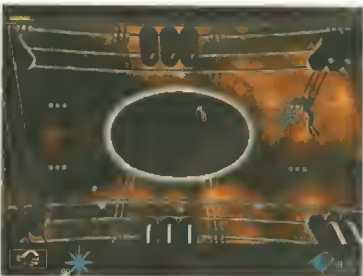
beißen, ist außer einem Leben zusätzlich ein Energiesegment flüchten gegangen.

Jede Zeitzone besteht aus zwei Levels, an deren Ende ein Zwischen- beziehungsweise Endgegner lauert. Um sich gegen diese durchsetzen zu können, müssen Sie die stärkste Waffe des Zeitalters gefunden oder erkämpft haben. Bei den Auseinandersetzungen bringt stures Geldklopp wenig. Vielmehr ist der Einsatz von allen Techniken wie Blocken und Ausweich-Sprüngen notwendig. Besonders Geschickte können sich auch örtliche Gegebenheiten wie Zäune, Mauern und Treppen zunutze machen. So kann es dazu kommen, daß Sie beispielsweise am Fuße einer Treppe stehend mit einem über Ihnen thronenden Kontrahenten kämpfen müssen. Dann ist ein Positionswechsel ratsam, um diesen realistisch umgesetzten Nachteil zu vermeiden.

Auch tiefe Schluchten und steile Abhänge eignen sich hervorragend dazu, unliebsame Opponenten schnell und kräftesparend loszuwerden. Am Ende jedes Unterabschnittes befindet sich eine Plasmaglocke, in welcher Sie die eingesammelten gesunden Speicherchips deponieren, um das Virus aufzuhalten und somit wertvolle Zeit zu gewinnen. Sind Sie am Levelende angekommen, erscheint eine Statistik über Zeit, gefundene Geheimnisse und gesäuberte Speicherkapazität. Außerdem erhalten Sie ein

Paßwort, um diesen Level beim nächsten Spiel zu überspringen. Sind hingegen alle Leben verwirkt oder der Zeitvorrat aufgebraucht, kommt es unweigerlich zum Game Over. Eine richtige Save-Funktion gibt es nicht, aber an von den Programmieren festgelegten Stellen wird der Spielstand automatisch gesichert. Diesen können Sie nur zu Spielbeginn laden. Es gibt vier Schwierigkeitsgrade, die sich auf Gegnerstärke und versteckte Geheimnisse auswirken.

**Technik-Tip:** Auf einem 486er mit 66 MHz läuft Time Commando mit der VGA-Auflösung (320 x 240) oder einer Zwischenauflösung (320 x 480) ganz maniertlich; ein Pentium ist für die SVGA-Version sinnvoll. Der Hintergrundfilm ist allerdings immer in normaler VGA-Auflösung zu sehen; lediglich die 3D-Grafik der Figuren nutzt die höheren Pixelwerte aus. Auf der CD sind eine DOS-Version und eine spezielle Windows-95-Version enthalten; je nach Grafikkarte ist die eine oder andere schneller. (ms)



Beim Kampf gegen das böse Virus ist Stanleys Freundin mit dabei, die er kurz zuvor gerettet hat.

## MONIKA STOSCHKE



Adeline bringt, wie so oft, frische Ansätze in ein recht festgefahreneres Genre. Das Mischen vorberechneter 3D-Filme mit einem fast frei beweglichen Polygoncharakter macht gleichzeitig Reiz und Schwierigkeit dieses Flügelspiels aus. Reizvoll ist neben der ansprechenden Akustik und Optik vor allem die Möglichkeit, während der Kämpfe die Figur an alle möglichen Positionen lenken zu können. Auch Details wie die Verlangsamung von Stanleys Aktionen beim Schleppen schwerer Waffen oder das Einbeziehen der Umgebung in die Kämpfe und Gegnervielfalt bringen Spaß. Schwierig wird's hingegen, wenn der Film hartnäckig abbläut und weder ein Umkehren noch ein schnelles Mitnehmen bzw. Erreichen eines lockenden Energie-Bonus oder Extralebens möglich ist. Werden mangels Umkehrmöglichkeit gar wichtige Waffen verpaßt und der Sieg gegen die schweren Level-Endgegner somit unmöglich, kommt Frust auf. Trotzdem ist Time Commando eine Zeitzreise wert.

## TIME COMMANDO

Hersteller:	Adeline/Electronic Arts	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	MS DOS & Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Fünf (an einem PC nacheinander)		

Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

## PC PLAYER PERSONALITY

WOLFF:	★★★★	JÖRG:	★★★	MICHAEL:	★★★★	ROLAND:	★★★★
--------	------	-------	-----	----------	------	---------	------

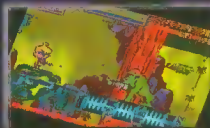
MONIKA STOSCHKE:



NEU!

# CLIF DANGER

Auch als Shareware-  
Version  
erhältlich!



Der COMIC-  
Held für alle Fälle.

Ein witziges  
Jump&Run-Game mit  
folgenden **FEATURES:**

- 6 Welten mit insges.  
24 harten Leveln
- Scrolling auf  
bis zu 3 Ebenen
- 16 verrückte Feinde  
plus 6 Endgegner
- Special Effects  
(drehendes Bild)
- digitaler Techno-  
Soundtrack und  
coole Soundeffekte
- ca. 38 MB Spielspaß



## Befreien Sie die Amazonen-Königin!

Ebenfalls  
**NEU:**

## CAVELAND

DIE ULTIMATIVE ZWERGEN-  
SIMULATION!  
HELFEN SIE DEN ZWERGEN,  
TIEF UNTER DER ERDE DIE  
TEMPELLEMENTE ZU  
FINDEN, UM DAMIT DIE  
OBERFLÄCHE WIEDER  
ZU BELEBEN.

### FEATURES:

- ÜBER 50 MASCHINEN, FABRIKEN, KRAFTWERKE, HÄUSER ETC.
- ZWERGENANIMATIONEN MIT CA. 6500 ANIMATIONSPHASEN
- SPIELFLÄCHE VON CA. 15000 BILDschirmSEITEN
- ZWERGE MIT INDIVIDUELLEM VERHALTEN
- UMFANGREICHE KONTROLL- UND  
STATISTIKFUNKTIONEN
- MEHR ALS 60 LOGIKRÄFTEL
- VOLL LAUFFÄHIG VON CO

MIT VOLL ANIMIERTEM  
UND VERKÖRTERTEM STICHEN-  
TRICKFILM (HD MMS)



Jetzt im Handel  
oder direkt bei CDV.



t-online:  
\*CDV#  
mailbox:  
0721/72014  
compuserve:  
100022,274



(0721)  
9 72 24-0

FAX (0721)  
9 72 24-24

<http://www.cdv.de>



# CATFIGHT

PC-Kämpfer werden derzeit von neuen Prügelspielen geradezu erschlagen. Der hohe Konkurrenzdruck läßt die Firmen zu den sonderbarsten Mitteln greifen, wie zum Beispiel dem sogenannten »ultimativen Frauen-Kampfspiel«.

**W**ildes Katzenschrei tönt Ihnen so schrill aus den PC-Boxen entgegen, daß Sie zusammenzucken. Um was für ein Spiel mag es sich dabei handeln: Felidae, Expeditionen ins Tierreich, oder Brehms Tierleben? Nichts von alledem, hier läuft »Catfight«, ein Prügelspiel, bei dem ausschließlich Frauen schlägern. Zwei Göttinnen, die Zwillingsschwester Aurora und Shinma, verkörpern darin den Gegensatz von schöpferischen und zerstörerischen Kräften. Die böse Shinma vernichtet ihre Schwester und wird auf diese Weise übermächtig. Nur eine weibliche Kämpferin kann ihr die Macht im Unversium wieder entreißen.

Ehe Sie sich entscheiden, mit welcher der zehn Protagonistinnen (von grüflich bis kaffeebraun, gehüllt in knappe Gymnastikanzüge) Sie antreten, müssen Sie einen Kampf-Modus festlegen. Neben dem Watch Mode, der Ihnen Stärken und Schwächen der Teilnehmerinnen in Schaukämpfen vor Augen führt, gibt es einen Turnier- und einen Zweispieler-Modus. Letzterer ermöglicht Auseinandersetzungen mit einem menschlichen Gegenüber, während Sie im Turnier gegen computergesteuerte Kämpfer antreten. Schaffen Sie es, alle anderen Frauen zu besiegen, dürfen Sie die Bösewichtin selbst herausfordern. Außer dem Eingabemedium (Tastatur, Standard-Gamepads und Gravis Grip werden unterstützt) können Sie die Spielgeschwindigkeit in drei Stufen bestimmen und den Timer an-



Die seltsamen Flecken auf dem Bild sind keine Grafikfehler, sondern sollen Treffer signalisieren.



Die Gruft-Frau Phantasma kämpft hier gegen das Musketpaket Sara vor griechischer Kulisse.



Die Halbportraits aller Kämpferinnen sind im Auswahlscreen zu sehen.

oder abschalten. Zum Üben dürfen Sie zudem die Computerkampfkraft völlig ausschalten. Die Kämpfe gehen stets über fünf Runden und finden vor statischen, fotografierten Hintergründen statt, wobei minimal gescrollt wird. Die Opponentinnen wurden in verschiedenen Animationsphasen aufgenommen, ausgeschnitten und anschließend ähnlich dem Trickfilm-Verfahren vor die Hintergründe kopiert. Zusätzlich zu den genretüblichen Bewegungen hat jede Kämpferin drei spezielle Angriffstechniken und einen »ultimativen Move«. Vom Anspucken über die Hyperwelle bis zum Feuerball reicht das Repertoire. Kräfteraubende Treffer werden durch lila oder rosa Spritzer, Luftblasen oder Sternchen markiert. Die Wirkung ist am sogenannten Health Meter abzulesen, wohingegen das Spirit-Meter die geistige Energie anzeigt und das Block-Meter diejenige für Abwehrtechniken. Wahlweise laufen die Fights totenstill, mit original Katzenfauchen oder von Rockmusik begleitet ab. (ms)

## MONIKA STOSCHKE

Dem Prädikat »The Ultimate Female Fighting Game« macht Catfight nur in gewisser Weise Ehre. Ultimativ ist das Spiel schon irgendwie: Bei keinem einzigen Prügelspiel, das ich bisher getestet habe, ging ich schon allein vor Lachen über unfreiwillige Spielkomik in die Knie. Die hampeligen Bewegungen der Kämpferinnen sehen dermaßen albern aus, daß man bereits nach einer Minute Lachtränen in den Augen hat. Anstatt eines opulenten Introbildes hätte man den armen Mädels lieber ein paar Animationsphasen mehr gönnen sollen. Ganz schlimm wird es im Vollbild, wenn abgesehen vom Gezappel auch noch das echte Katzenschrei in seltsamen Rhythmen ertönt. Zwar kann man das Gefauche abschalten, sämtliche Einstellungen im Setup muß man aber bei jedem Spielstart erneut vornehmen. Angesichts des Gehampels wird gezieltes Zuschlagen zur Kunst, egal womit man steuert und in welcher Geschwindigkeit man spielt. Wo der Spielspaß bei diesem Katzenk(r)ampf zu finden sein soll, ist unergründlich. Bestenfalls sorgt Catfight für wahren Katzenjammer, bei dem der Spieler vor Lachen oder Weinen bereits in der ersten Runde k.o. geht.

## CATFIGHT

Hersteller:	Atlantean Interactive	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	Schlecht
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Sehr schlecht	Übersetzung:	nicht v.

## PC PLAYER PERSONALITY

HORIS: ★ JORG: ★ NIKLAEL: ★ ROLAND: ★

MONIKA STOSCHKE: ★



SEGA

Vor Dir steht ein Berg.  
Ein Berg mit Fäusten.  
Seine Lawinen werden auf Dich niederprasseln.  
Du hast noch eine Sekunde  
Das ist Deine einzige Chance.  
**Walz ihn nieder.**



INTERNET: <http://www.sega.com>

...and you thought it was just a game.

Endlich kommt Virtua Fighter PC für Windows 95 auf den Markt, mit atemberaubender Polygon Grafik. Wir haben den Arcade-Hit nicht nur 1:1 konvertiert, sondern sogar noch erweitert. Du kannst zwischen acht verschiedenen Kampfsportlern mit 700 Special Moves wählen. Deine Freunde oder den Rechner besiegen. Doch das Beste ist die 3-D Engine. Damit stehen Dir lebensechte SEGA-Kämpfer zur Verfügung. Und PC Action 7/96 schlägt der Konkurrenz unter die

Gürtellinie: „Relativ miese Grafik, schlechte Animationen und eher langweiliges Gameplay zeichnen alle anderen Produkte im Vergleich zum neuen SEGA-Hit aus“. Und die Wertung: 90%. PC Games 8/96 gibt sogar 93%. Prügel Dich aber nicht um Virtua Fighter PC - wir haben für jeden ein Exemplar.



# BACK TO BAGHDAD

Wer heutzutage einen Flugsimulator auf den Markt bringt, muß schon irgendwie für Aufsehen sorgen. Doch während die Konkurrenz mit besserer Grafik und neuen Optionen um die Gunst der Fans buhlt, setzt MSI mit einem markigen Titel dagegen.

Sieht noch am besten aus: die aus Polygonen zusammengesetzte und dezent bemalte F-16.



Im Anflug auf Bagdad: Die ganze Stadt gibt es nur zweidimensional. Beim Näherkommen erkennt man die groben Pixel.



Die große Karte bei der Einsatzbesprechung ist nur Zierde. Die wesentlichen Informationen finden Sie im kleinen Textkasten.

Wenn es keine neuen Krisenherde gibt, nehmen wir einfach einen alten. Das hat man sich wohl bei MSI gedacht und Saddam Hussein als Bösewicht Nummer Eins reaktiviert. Der Parade-Despot hat im Jahr 1997 die Nase voll von UNO-Sanktionen und mobilisiert seine Truppen erneut zum heiligen Krieg. Das kann sich die freie Staatengemeinschaft natürlich nicht bieten lassen und entsendet ihrerseits Soldaten an den Golf. Als Pilot einer U.S. F-16-Staffel sind Sie dieses mal mit von der Partie. Doch bevor Sie sich so richtig ins Kriegsgetümmel stürzen, sollten Sie sich in 13 Trainingsmissionen mit dem Fluggerät vertraut machen. Ein separater Instrumentenbildschirm sorgt dafür, daß die normale SVGA-Cockpitperspektive nicht mit Anzeigen überladen wird. Haben Sie sich dann mit den zahlreichen Tastaturbefehlen vertraut gemacht, geht es ab gen Bagdad. Doch bis zum endgültigen Sieg der Alliierten sind rund 30 Aufträge in beliebiger Reihenfolge zu erledigen. Dabei reicht das Spektrum von simplen Patrouillenflügen bis hin zum Angriff auf den Privatpalast des Diktators. Dazwischen sind mal Panzerkolonnen auszuheben oder versteckte SCUD-Stellungen dem Erdboden gleich zu machen. Hilfreich zur Seite stehen dabei Luft-Raketen wie die Sidewinder oder schweres Gerät für Bodenangriffe wie die Maverick oder Clusterbomben.

## MICHAEL SCHNELLE



Mich hätte schon die Mogelpackung, in der Back to Baghdad geliefert wird, mißtraulich machen sollen. In der telefonbuchdicken Box findet sich lediglich eine CD und ein dünnes Handbuch, das eher wie eine Werbebroschüre für Thrustmaster Joysticks wirkt. Weitere Zweifel erzeugte die elendlange Ladezeit von drei Minuten bis zum ersten Einsatz. Doch richtig traurig wurde es, als ich von der ruckeligen SVGA 3D-Optik überrumpelt wurde. Dabei werden Städte, Täler oder Gebirgszüge fast ausschließlich durch flache Pixelansammlungen dargestellt, die bei zu großer Höhe ausgeblendet werden, in Bodennähe hingegen grob zerfallen. Die wenigen Gegner und der eigene Flieger bestehen aus karg verzerrten Polygonen. Neben der unergiebigen Grafik entfällt das langweilige Missionsdesign und vor allem der fehlende Realismus. Wenn man ohne Probleme quer über zwei Landebahnen und ein paar hundert Meter Wüste hinweg starten kann, wirkt der großmäulige Werbespruch, den realistischsten Flugsimulator geschaffen zu haben, doch arg lächerlich. Da Back to Baghdad auch noch extrem atmosphärisch ist, gibt es derzeit eigentlich keinen Grund, die Rückkehr in den Irak zu wagen.

Wer trotzdem noch Schwierigkeiten bekommt, darf im Optionsmenü nach Herzenslust den Schwierigkeitsgrad individuell variieren. Dort kann er sowohl die Flugphysik, die Feindintelli-

genz oder die Reparaturanfälligkeit des Fliegers im weiten Rahmen an die eigenen Fähigkeiten anpassen oder den mageren Sound abstellen. Ungeduldige Naturen hingegen stürzen sich ohne konkrete Missionsziele über die Autostart-Option gleich in einen zufallsgenerierten Luftkampf. (mic)

## BACK TO BAGHDAD

Hersteller: MSI  
Betriebssystem: MS-DOS  
Anzahl der Spieler: Einer

Hardware: 1 2 3 4 5  
Sprache: Englisch

Präsentation: Schlecht | Spieldiefe: Durchschnitt | Multiplayer: nicht v.  
Ausstattung: Schlecht | Komfort: Schlecht | Übersetzung: nicht v.

## PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ JORG: ★ MONIKA: ★ ROLAND: ★

MICHAEL SCHNELLE:



# MAXi Sound 64 ... JETZT KOMMT'S VON ÜBERALL !

Die Maxi Sound 64 versetzt Sie in völlig neue Klangwelten. Dank ihrer neuen Soundeffekte ist sie ideal geeignet für Ihre Spiele mit 2 oder 4 Soundkanälen. Mit nur einem Klick schalten Sie um auf Surround Sound, 3-D, Quadrophonie... So echt, als wären Sie mittendrin !

- 64-STIMMEN-POLYPHONIE
- QUADROPHONIE
- SURROUND SOUND
- EINSTELLBARER 3-D-SOUND

- 4-BAND-EQUALIZER
- 425 INSTRUMENTE AUF 4MB ROM
- HALL-UND ECHO-EFFEKTE
- VOLL-DUPLEX

PnP-Soundkarte mit folgender Software in Deutsch unter Windows :

- **MAXI FX**, produzieren Sie Raumklangeffekte wie in einem großen Saal, einer Disco oder einer Kathedrale...
- **INTERNET PHONE**, telefonieren Sie in Echtzeit über Ihr Modem\*.
- **CAKEWALK EXPRESS** und **MIDISOFT SOUND IMPRESSION**.



Kompatibel zu :  
Sound Blaster, MPU 401, General MIDI,  
General Standard und Windows 95.

Wenn Musik Sie begeistert, bekommen Sie hier das ideale Angebot :  
**MAXI SOUND 64 HOME STUDIO, EIN RICHTIGES TONSTUDIO IN IHREM PC !**

- Machen Sie Ihre Tonaufnahmen auf 4 SPUREN mit **HARDDISK-RECORDING**.
- Nutzen Sie eine **VIELZAHL VON EFFEKTEN IN ECHTZEIT** für MIDI- und WAVE-Klänge und die **LINE- und MIKROFON-Eingänge**.

Vertrieb : GUILLEMOT INTERNATIONAL GmbH  
Zimmerstr. 19 · 40215 DÜSSELDORF · Fax : 0211 / 33800 20  
Tel. : 0211 / 338000 · Hotline : 0211 / 33800 33

SCHWEIZ : LOGICOSOFTWARE · CP-126 · 1000 LAUSANNE 19  
Tél. (41) 31 869 01 16



\*nicht mitgeliefert. Inhalt und technische Daten können Änderungen unterliegen. Inhalt nur in Deutschland gültig ! Alle genannten Marken und eingetragene Markenzeichen der entsprechenden Eigentümer. Alle Rechte vorbehalten. Fotos und unverändlich. Alle unsere Produkte genießen wir eine Umweltschranke von 12 Monaten.

Bitte senden Sie mir nachfolgendes Produkt: Maxi Sound 64 Home Studio  
NAME ..... STR. ....  
PLZ .....  
TEL. ....



# BATTLE RACE

Schnell, schneller, Battle Race? Als erstes Rennspiel aus deutschen Landen unterstützt Ikarions Gleitersimulation auch 3D-Grafikkarten. Doch auch normale PCs sollen ein rasantes Fahrvergnügen bereiten.

**D**ie Flut der Rennspiele ist nach wie vor nicht zu stoppen. Kein Monat vergeht ohne Gasgeb-Programm. Lange angekündigt, endlich erhältlich ist auch der jüngste Beitrag eines deutschen Programmerteams. Eines der wichtigsten Merkmale: »Battle Race« unterstützt die heute lieferbaren 3D-Beschleuniger »3D Blaster VLB« und »Elsa Victory 3D«, sowie alle anderen Karten mit dem »Virge/S3D«-Chip von S3.

Wie der Titel schon vermuten läßt, steht bei Battle Race nicht nur unbeschwertes Rasen auf dem Programm, sondern auch kerniges Ballern. In ferner Zukunft dürfen Sie sich als Pilot eines Renngleiters auf rund 25 Kursen beweisen. Dazu suchen Sie sich eins von 30 Alter Egos aus, mit dem Sie sich auf die Piste wagen. Dabei ist das gewählte Konterfei aber lediglich von ästhetischer Bedeutung. Wichtiger sind die sechs zur Verfügung stehenden Vehikel. Diese verlieren nicht nur in Gewicht und der Motorisierung, sondern auch in der Zahl der montierbaren Waffen und Schilde. Zudem steuern sich die Gleiter sehr unterschiedlich.

Haben Sie sich für Ihren Traumflitzer entschieden, finden Sie sich in der ersten von insgesamt vier Ligen wieder. In diesen gilt es, auf jeweils sechs Strecken gegen sieben Konkurrenten anzutreten. Um sich mit den Kursen vertraut zu machen, darf auf jedem einzelnen erst einmal kräftig trainiert werden. Fühlen Sie sich dann fit genug, wird in einem zwei Runden langen »Qualify« um die Startposition angetreten. Doch selbst wenn Sie dort nur den letzten Platz belegen oder den Vorlauf mittendrin abbrechen,



Die Rennstrecke aus der Cockpit-Perspektive.



Mit diesem Reparaturroboter namens ARD fliegen Sie an die erste Position.

dürfen Sie auf jeden Fall am Rennen teilnehmen. Alte Hasen überspringen das Qualify und starten gleich mit dem eigentlichen Wettflug, dort allerdings von Position Acht. Nach dem Startschuß ist von vorn herein der Bleifuß gefragt, um innerhalb

der 5 bis 25 Runden möglichst viel Abstand zwischen sich und der Konkurrenz zu schaffen. Dabei erweisen sich die Strecken als äußerst trickreich. Denn jede einzelne Piste wartet nicht nur mit engen Kurven auf, sondern bietet auch beträchtliche Höhenunterschiede. Zudem sorgen Beschleunigerfelder für so manchen Energieschub, während Barrieren jeder Art volle Konzentration vom Piloten verlangen. Nicht weniger Beachtung ist der Strecken-

## MICHAEL SCHNELLE



Zwei Seelen wohnen auch in meiner Brust. Mit diesen Worten läßt sich meine Meinung zu Battle Race am besten umschreiben. Denn eigentlich ist Ikarions Rennspiel im Pseudo-»Scorpions«-Stil dürrig. Die SVGA-Grafik ist durchschnittlich und nicht immer fehlerfrei, außerdem braucht man selbst für simples VGA einen Pentium/90, um eine vernünftige Spielgeschwindigkeit zu erreichen. Ein leures 3D-Board lohnt sich für Battle Race ganz sicher nicht. Ferner sind die Motorengeräusche und der Soundtrack im Pseudo-»Scorpions«-Stil dürrig. Hat man sich aber einmal an die gewöhnlichen Rennstrecken gewöhnt, kommt echter Spielspaß auf. Für zusätzliche Motivation sorgen die versteckten Abkürzungen. Warum aber das ganze Spiel (mit Ausnahme des Handbuchs) trotz deutscher Programmierer in nicht so tollem Englisch gehalten ist, bleibt wohl das Geheimnis von Ikarion. Wer über die nötige Hardware verfügt und ein gutes Orientierungsvermögen besitzt, wird Battle Race immer mal wieder für ein paar flotte Runden auf den Bildschirm holen.

Ein paar unschöne Eigenschaften (wie etwa das falsche Ausrichten des Gleiters nach einem Crash) kosteten Battle Race beinahe noch einen Stern, aber rechtzeitig erreichte die Redaktion die neue Version 1.01, deren Patch Sie auch auf der CD von PC Player Plus finden.

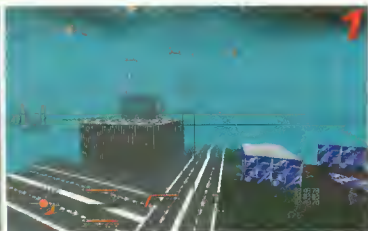


Übersichtlicher ist der Vollbildmodus, in dem die Anzeigen unten eingeblendet werden.





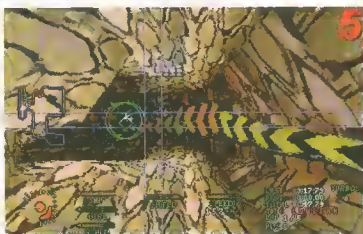
Auf den Standbildern sieht man den Unterschied (beispielsweise bei den Linien am Boden), im Flug bekommt man ihn kaum mit: Links normales VGA, rechts der S3 Virge 3D-Chip (mit Perspektiv-Korrektur).



führung selbst zu schenken, denn der Aufbau ist an vielen Stellen derart vertrackt, daß der Spieler die Übersicht zu verlieren droht. Doch zum Glück weist ein goldenes Leitband in jeder Lage den rechten Weg. Wer trotzdem mal in einer engen Fels-spalte feststeckt oder in den Säulen-labyrinth nicht mehr ein noch aus weiß, greift auf den integrierten Streckenausrichter zurück. Dieser eifrig-e Helfer setzt das Gleitvehikel wieder auf die Piste zurück, verbraucht dabei aber etwas der kostbaren Zeit.

Schlimmer als Zeitverlust oder kleinere Kollisionen mit den Wänden am Streckenrand sind hinterhältige Angriffe der Konkurrenz. Genau wie Sie selbst ist diese bis unter die Motorhaube bewaffnet. Mit Hilfe von Lasern jeder Baugröße, Raketen und Minen versuchen die Mitbewerber Ihren Gleiter zu zerbröseln, oder zumindest durch ein paar beherzte Treffer zu verlangsamen. Spätestens zu diesem Zeitpunkt zählt es sich aus, wenn man zuvor im Tune-Up Shop bessere Schilder, Reparaturroboter, Steuerhilfen oder semiautomatische Zielenrichtungen gekauft hat. Und auch Blendgranaten, Tarnvorrichtungen und eine Notbremse erweisen sich auf Dauer als äußerst hilfreich. Außerdem erfordern auf einigen Strecken Säure- und Lavaseen, die auch mal überschwappen, verschärfte Vorsicht.

Nach jeder Rallye gibt es Punkte für die jeweilige Platzierung sowie Bargeld, um den Flieger weiter aufzurüsten. Denn nur wer nach den sechs Wettrennen den ersten Platz belegt hat, darf in die nächste Liga aufsteigen. Für alle anderen heißt es: »Game Over«. Sind Sie in allen vier Ligen siegreich gewesen, muß auf einer Extrastrecke gegen den Oberchampion angetreten werden. Damit auch Anfänger diesen zu sehen bekommen, kann sowohl das Fahrverhalten der Gegner wie auch deren Schußfreudigkeit in mehreren Stufen eingestellt werden. Zudem sorgt die zuschaltbare halbautomatische Steuerung dafür, daß Ihr Gleiter immer die richtige Flughöhe hat. Sie steuern dann nur noch nach links und rechts. Besonders gesellige Kampfrasen freuen sich über die Netzwerkoption. Dort dürfen Sie gegen bis zu sieben Mitbewer-



Auf den meisten Rechnern kommt echtes Tempo erst mit VGA-Grafik auf.

ber um Punkte fahren oder in vier speziellen Battle-tracks auf Leben und Tod antreten.

#### Technik-Tip:

Um Battle Race vollkommen ruckfrei spielen zu können, sind 16 MByte Speicher notwendig (unter Windows 95 noch mehr). Bei nur 8 MByte RAM wird eine Auslagerungsdatei angelegt, deren Nachladen

zu nervigen Aussetzern führt. Zudem ist selbst für VGA ein DX4/100 gefordert, mit allen grafischen Details sogar ein Pentium/90. Wer SVGA genießen möchte, sollte mindestens einen Pentium/133 besitzen.

Wenn Sie Battle Race mit einem 3D Blaster oder eine Grafikkarte mit Virge/S30-Chip (Elsa Victory 3D) spielen, wird die Grafik wider Erwarten nicht wesentlich schneller, aber schöner. Texturen werden geglättet und gefiltert (siehe Bildschirmfotos). Auf keinen Fall kann eine 3D-Grafikkarte bei diesem Spiel einen schnelleren Prozessor ersetzen.

Die im Handel befindliche Version von Battle Race bietet noch keinen Mehrspieler-Modus per Modem; dieser soll per kostenlosem Update nachgeliefert werden. Ein erster Patch, der spielerische Bugs beseitigt, ist jetzt schon verfügbar.

(mic)

BATTLE RACE			
Hersteller:	Ikarion	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Acht (Netzwerk)		
Präsentation:	Durchschnitt	Spieldiefe:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut
		Multiplayer:	Durchschnitt
		Übersetzung:	nicht v.
PC-PLAYER PERSONALITY			
BORIS: ★★	JÖRG: ★	MONIKA: ★	ROLAND: ★★
MICHAEL SCHNELLE:			★★★

# NEED FOR SPEED

## SPECIAL EDITION

Der motorisierte Geschwindigkeitswahn geht weiter: Die Special Edition des Edelrennspiels bietet Detailverbesserungen und neue Strecken.

**S**ehen wir der Wahrheit ins Auge: Nicht alle Leser oder Redakteure von PC Player werden sich in den nächsten Monaten einen edlen Ferrari leisten können, einen Lamborghini oder auch nur einen schnuckligen Porsche. Selbst der Verzicht auf die morgendliche Butterbrezel oder die Kündigung des Mietvertrags lässt keine Hoffnung auf eine wesentliche Steigerung des privaten Risikokapitals aufkommen. Was also tun?

Eine Ersatzlösung veröffentlichte Electronic Arts vor knapp einem Jahr mit »Need for Speed«. In dem protzig aufgemachten Rennspiel durfte man mit diversen Edel-Sportwagen über detaillierte Strecken brettern. Die Fahreigenschaften wirkten realistisch, Crashes hingegen sorgten nur für etwas Zeitverlust. Wichtigste Besonderheit war, daß man nicht nur auf Rundkursen um die Wette fuhr, sondern auch auf Landstraßen. Jetzt ist die Special Edition erschienen, welche die bisherige Version ersetzt. Besitzer der alten können sie beim Hersteller gegen eine Gebühr von 35 Mark eintauschen. Die Neufassung enthält zwei weitere Rundkurs-Szenarios, nämlich eine alte Goldgräbersiedlung und eine leergefegte Großstadt. Unserem subjektiven Empfinden nach hat sich die Geschwindigkeit erhöht, außerdem wurden die Außenansichten



Ein Blick aus dem Cockpit auf den Geisterstadt-Rundkurs.



Die Außensicht zeigt ein Stück der neuen Großstadt-Strecke.

der Autos etwas verschönert. Dank des optionalen Halbzeilen-Modus und abschaltbarer Details läuft das Spiel auch auf durchschnittlichen Rechnern vergleichsweise flott. Gleichgeblieben ist das aufwendige Drumherum mit Fahrzeugdaten, Auto-verherrlichenden Kurzvideos sowie mehrere Spielmodi wie Zeitfahren, Duell oder Rennen. Altbekannt auch die vier Kameraperspek-

tiven (Cockpit, Vollbild und zwei Außenansichten).

Neu ist die Netzwerk-Option mit bis zu acht Spielern (fairerweise ist nur eine CD für alle PCs nötig). Diese kann allerdings nur unter Windows 95 genutzt werden, wobei mindestens 12 MByte RAM in Ihrem Rechner stecken müssen. Auf der CD befindet sich zusätzlich eine genügsamere DOS-Ausführung. Aufgrund des Upgrade-Charakters der Special Edition sehen wir von der Verleihung eines Gold Players ab.

(la)

### JÖRG LANGER



Schon das alte Need for Speed hat mir gefallen, was etwas heißen will – denn eigentlich bin ich kein Rennspiel-Fan. Doch das Düsen über langgezogene Landstraßen mit Gegenverkehr und Radarkontrollen blieb bis heute unerreicht. So bin ich auch gerne in den Fahrersitz der neuen Version gestiegen, zum Leidwesen einiger Kollegen: Mein wildes Hupen und das kernige Motorengedröhn wurden nur von den zuschlagenden Türen der Nachbarbüros übertönt. Trotz der flatternden Grafikdarstellung lohnt sich die neue Version fast ausschließlich für Leute, die das Original noch nicht haben; die beiden neuen Strecken sind allenfalls ein netter Bonus. Es sei denn, Sie haben genug RAM, ein Netzwerk sowie Windows 95, und wollen endlich mal mit mehreren Freunden gleichzeitig fahren – in diesem Fall macht sich die Upgrade-Gebühr voll bezahlt.

### NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION

Hersteller:	Electronic Arts	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem), bis Acht (Netzwerk)		

Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Gut	Übersetzung:	Durchschnitt

### PC PLAYER PERSONALITY

BORIS:	★★★★	ROLAND:	★★★★	MONIKA:	★★★	HENRIK:	★★★
--------	------	---------	------	---------	-----	---------	-----

JÖRG LANGER:



# GOLD PLAYER

Rennsimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

## GRAND PRIX 2

Fast fünf Monate ist es her, daß wir den lang ersehnten Nachfolger zum »Formula One Grand Prix« das erste Mal getestet haben. Nun ist die Endversion im Handel, die kräftig beschleunigt wurde.

Die Formel Eins Simulation »Formula One Grand Prix«, konnte vor rund vier Jahren die PC-Rennfahrer begeistern. Pünktlich zur Aprilausgabe erreichte uns die Neuauflage, welche durch extrem langsame Grafik aus dem Rahmen fiel. Kaum wars gedruckt, entschied Microprose: »Das geht nochmal zurück«. Der Erscheinungstermin wurde also um einiges verschoben und Chefdesigner Geoff Crammond überarbeitete sein Programm komplett neu.

Wie in Ausgabe 4/96 beschrieben darf man innerhalb der Saison 1994 um die Fahrer- und Konstrukteursmeisterschaft anstreben. Dazu suchen Sie sich einen der 28 Fahrer aus, bevor Sie sich an das Erste der insgesamt 16 Rennen wagen. Jedem gehen neben ein paar Trainingsrunden zwei Qualifikationsläufe voraus. Dabei wurde jeder Bolid detailliert seinem Vorbild nachempfunden, weshalb schon kleinste Fahrfehler zur Katastrophe führen können. Doch zum Glück lassen sich sieben Hilfen wie Bremsautomatik oder die eingeblendete Ideallinie jederzeit zuschalten. Profis wagen sich gleich an die zahllosen Tuningmöglichkeiten, Veränderliche Spoilerneigung, Bremsbalance, Drehstabilisatoren, Bodenblettabnutzung oder Stoßgummis verlangen auch vom Experten eine Einarbeitungszeit. Doch zum Glück erklärt das Handbuch auch dem Anfänger verständlich alle Möglichkeiten.

### MICHAEL SCHNELLE



Grand Prix 2 (inzwischen ohne den Zusatz »Formula One«) ist die derzeit beste Formel Eins Simulation auf dem PC. Nirgendwo anders findet man eine derart detailgetreue Umsetzung des Rennsports. Zudem ermöglicht die nun erträglich schnelle und immer noch erstklassige Grafik auch Besitzern mittlerer PC-Systeme den Einstieg in den Rennzirkus. Allerdings ist es mir unverständlich, wie in einer derart umfassenden Simulation zwar Reifenwechsel angeordnet und vorgenommen werden, jedoch auf den Reifentyp kein Einfluß ausgeübt werden kann. Doch das ist außer ein paar winzigen Grafikfehlern auch das einzige echte Manko. Was mich neben der akkuraten Umsetzung vor allem beeindruckt hat, ist der fast stufenlose Schwierigkeitsgrad, der Anfängern wie auch Profis eine Herausforderung bietet. Zusammen mit der nahezu unendlich variablen Steuerung kann sich so wirklich jeder »seine« persönliche Lieblingsvariante zusammenstellen. Grand Prix 2 wird Genrefans auf jeden Fall begeistern. Auch wer noch nicht dazu gehört und ein wenig Einarbeitungsbereitschaft mitbringt, sollte hier unbedingt mal eine Probefahrt wagen.



Und es bewegt sich doch: Für die volle Detailfülle ist jedoch zumindest eine Pentium/133 erforderlich.

Per Modem oder Nullmodemkabel kann auch zu zweit angetreten werden. Ansonsten dürfen bis zu 26 Spieler abwechselnd an einem PC starten, wobei jeder Spieler immer für eine kurze Zeit selber fährt, während ansonsten der Rechner den Wagen steuert. Ein Netzwerk-Update ist in Arbeit, in welcher Form und wann er aber erscheint, ist fraglich.

**Technik-Tip:** Die neue Fassung des Grand Prix 2 ist um einiges schneller als unsere erste Testversion. Trotzdem brauchen Sie zumindest einem 486 DX2/66 und 8 MByte Speicher. Ab einem DX4/100 sind alle Details in der VGA-Auflösung zuschaltbar, während für SVGA als Minimum ein Pentium/90 mit abgeschalteten Wolken und Rückspiegeldetails benötigt wird. Ein Pentium/133 ermöglicht SVGA mit allen grafischen Details, wenn gleich selbst auf einer 166 MHz Maschine immer noch ein wenig Ruckeln wahrzunehmen ist. 3D Beschleuniger werden nicht unterstützt.

(mic)



Auch die VGA-Grafik macht noch einiges her und ist jetzt sogar noch auf einem 486 DX2/66 spielbar schnell.

### GRAND PRIX 2

Hersteller:	Microprose	Hardware:	● ● ● ● ●
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem), bis zu 26 (an einem PC)		
Präsentation:	Sehr gut	Spieldiefe:	Sehr gut
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Sehr gut
		Multiplayer:	Durchschnitt
		Übersetzung:	Durchschnitt

### PC PLAYER PERSONALITY

NORIS: ★★★★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★★ ROLAND: ★★★★★

MICHAEL SCHNELLE:



# KICK OFF 96

Neue Saison, neues Glück: Zum Bundesligaanfang wagt sich ein generalüberholtes »Kick Off« in die Händlerregale.

Die Transfersummen für geschwinde Kickerbeine sind seit dem Bosmann-Urteil drastisch gefallen. Das schont die Portokassen verstärkungswilliger Vereine. Gut fügt es sich in jenes Bild ausgabenregulierter Harmonie, daß die Ablösesummen für Fußballsimulationen ebenfalls zu bröckeln beginnen. Traute man sich in der Vergangenheit ohne einen Hunderter gar nicht erst in den Dunstkreis einer Registrierkasse, macht es das nagelneue »Kick Off 96« für die Hälfte. Mit einer

unverbindlichen Preisempfehlung von haarscharfen DM 49,95 ist Ancos Jüngstes ein noch besseres Schnäppchen als Andi Köpke.

Vorurteile nach durchlittenen Stunden mit früheren Kick-Off-Gehversuchen am PC sollen auf die Ersatzbank gedrückt werden.

Grafik und Steuerung hat Anco von Grund auf neu programmiert. Ähnlich wie »OnSide« von Telstar/Konami setzt Kick Off 96 auf 3D-Grafik, die selbst hochauflösend noch recht flott daherkommt. Wem es dann immer noch zu ruckig ist, der kann optional auf die schnelle 2D-Ansicht umschalten. Das Geschehen läßt sich aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten.

Die Steuerung unterstützt die vier Feuerknöpfe der Game Pads von Gravis und Konsorten. Reichhaltig sind auch die Optionen: Liga, Pokal, Champions League, EM und rund 800 Teams bis runter zu den Färöer Inseln. Die Spielernamen sind aber etwas verfremdet und nicht gerade auf dem neuesten Stand. Ein Editor zur Behebung des unrealistischen Personals



3D-Grafik unter Super VGA.



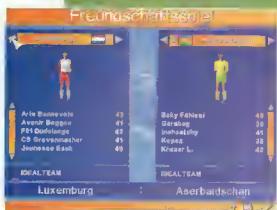
3D-Grafik unter VGA.



2D-Grafik unter Super VGA.



2D-Grafik unter VGA.



Alle Teams sind schon da: Wählen Sie aus hunderten von National- und Vereins-Mannschaften.



Keeper »Khan« bewundert den Knick im linken Pfosten und die Schönheit des Rovers-Führungstors.

wird vermißt. Schade, zumal jeder Kicker mit neun Stärkewerten versehen und die richtige Aufstellung entsprechend wichtig ist.

Je ein Feuerknopf dient

im Spiel für Paß und Schuß; beide Buttons gleichzeitig bewirken das Vorlegen des Balles. Game-Pad-Benutzer drücken für letztere Übung lässig Feuerknopf Nummer 3; der vierte Button

## HEINRICH LENHARDT



Die unglaublich tierschürfenden Interviews während der Fußball-EM haben zwei Tatsachen ans Licht der Öffentlichkeit befördert: a) der Bundeskanzler wuselte in seiner Jugend als Mittelflächer hinter dem runden Leder her und b) bei den öffentlich-rechtlichen Fernsehanstalten sind fast ausnahmslos Sportreporter-Luschen beschäftigt, die kein Privatsender freiwillig abwerben würde.

Das mußte jetzt einfach mal so raus und entbehrt zugegebenermaßen eines zügigen Übergangs. Aber über Kick Off 96 alleine bekommt man sein Poesiealbum auch nur schwerlich voll. Die Fülle an Optionen und grafischer Flexibilität schilderte uns bereits der Laufteufel (... immer noch besser als Heribert Faßbender). Leider spielt sich das Resultat nicht so gut, wie es die theoretischen Tugenden vermuten ließen. Ich fremdele generell bei einer Steuerung, mit der ich den Ball verliere, sobald ich eine größere Drehung mache. Die Tore wirken irgendwie grossartig klein und mangels effektiver Spurtvorteile in der Verteidigung artet der Kampf ums Leder ins Dauergegrätsche aus. Reich ausgestattet, aber vom Spielgefühl her nicht berauschend.

Zweifelsohne ist diese Episode das bislang beste Kick-Off-Spiel für den PC. Aber das ist eine sehr relative Aussage à la »Das war die schönste Wurzelbehandlung meines Lebens«. In der Kategorie »herzhafter 3D-Actionkick« hat mir unlängst OnSide besser gefallen. In seiner Eigenschaft als billiges Vergnügen ist Kick Off 96 akzeptabel: Fußball-Junkies können sich für einen Futli die Wartezeit auf FIFA '97 verkürzen.





Stürmer »Klunsmann« wird den Freistoß auf einen Kollegen am Rande des Sechzehners zirkeln.

im Bunde sorgt für einen Lupfer (Erinnerungen an das einzige Tor im EM-Viertelfinale zwischen Tschechien und Portugal werden wach). Hat das runde Leder die entsprechende Höhe, resultieren aus Ihren Bemühungen auch mal ein Volleyschuß oder Kopfball. In der Defensive wird wohl dosiert hart oder

eher zart geprügelt.

Zum Warmspielen gibt es den Trainingsmodus, wo keine Gegner Ihre ersten Doppelpaß-Versuche stören. Der Schwierigkeitsgrad im Spiel läßt sich durch die Teamwahl sowie die Schalterchen »leicht«/»normal« beeinflussen. Einsteiger werden trotzdem ihre liebe Mühe mit dem leicht vom Fuße verspringenden Ball haben. Ferner unterscheidet man zwischen Simulations- und Arcade-Modus. Letzterer bietet noch etwas mehr Tempo und verzichtet auf feinsinnigen Regelkram wie Fouls, Verletzungen oder Abseits.

(hl)



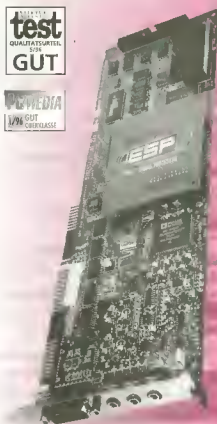
Im Simulations-Modus lohnt sich ein Blick auf den Kader. Schließlich wollen Sie die besten Spieler steuern.

KICK OFF 96			
Hersteller:	Anco	Hardware:	2 3 4 5
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei		
Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Durchschnitt
		Multiplayer:	Durchschnitt
PC PLAYER PERSONALITY			
BORIS: ★★	JORG: ★★	MONIKA: ★★	MICHAEL: ★
HEINRICH LENHARDT:		★★★★	

ENSONIQ

test  
QUALITÄTSTEST  
GUT

PEWEDIA  
GUT  
BESCHLUSSE



SOUNDSCAPE ELITE

## Hit Machine!

Top Sound für Ihre Spiele,  
MIDI Musik mit Profi-  
Effekten – mit ENSONIQ  
klingt Ihr PC immer  
hitverdächtig!

Die Soundscape Elite  
„besticht durch ihren  
Klang“, die  
Instrumentalklänge sind  
„brillant und druckvoll“ und  
ihre Effekte „erreichen  
Studioniveau“.

(Zitate aus KEYS 6/96)

Warum also mit weniger  
zufrieden sein?

PEACOCK

LEISURE

MACROIRON

DAR

1&1

Bitte schicken mir Infos über die  
ENSONIQ Soundscape  
Wavetable Soundkarten

Name \_\_\_\_\_

Straße \_\_\_\_\_

PLZ/Ort \_\_\_\_\_

Generalvertrieb:  
Soundware Audio Team GmbH  
Paul-Ehrlich-Str. 28 - 30  
D-63322 Rödermark

PL 0006



# NHL POWERPLAY '96

Konkurrenz belebt das Geschäft: Mit einer neuen Eishockey-Serie bietet Virgin den amtierenden Champions von EA Sports die Stirn.

**P**C-Fußballer kommen sich momentan umworbener vor als Oliver Bierhoff nach der EM. Im Monatstakt purzeln neuen Simulationen vor die Tower-Gehäuse; der Kunde wählt aus einem üppigen Angebot. Beim Eishockey entstand indes eine Art Monopol. Electronic Arts errang mit seiner »NHL Hockey« einen so großen Vorsprung bei Käufergunst und Kritikern, daß sich kaum jemand traute, einen Konkurrenten zu programmieren. Jetzt geht Radical Entertainment im Verbund mit Virgin in die Offensive: »NHL Powerplay '96« heißt die neue Alternative für Fans der schnellen Kufen-Action. Von diesem Programm ist auch bereits eine 97er-Ausgabe mit schöner 3D-Grafik geplant, die zum Jahreswechsel auf den Markt kommen soll. Virgin Deutschland wird erst diese Fortsetzung offiziell anbieten; die bereits in den USA erschienene 96er-Ausgabe bekommen Sie nur beim gut sortierten Importhändler.



Rein damit: NHL Powerplay '96 verzichtet auf 3D-Mätzchen, aber der rasante Spielablauf hat es durchaus in sich.

Auf den ersten Blick wird klar, warum man sich mit dieser Version nur ungern ins Duell mit NHL Hockey wagt. Während EA Sports hochauflösende 3D-Grafik bietet, wirkt die Erstaussgabe von Powerplay wie ein Relikt der Vergangenheit. Die Spielfläche wird bei krümeligen 320 mal 200 Pixeln gezeigt. Von 3D und verschiedenen Kameraperspektiven keine Spur.

Vorsicht an der Bande: Wer hier von einem Gegner gecheckt wird, steht nicht so schnell wieder auf.



## HEINRICH LENHARDT



Irgendwie kann ich die Buben bei Virgin Deutschland ja verstehen, die ganz bescheiden sagen: »Wir bringen erst die 97er-Version mit der neuen 3D-Engine«. Denn was die jetzt vorliegende 96-Edition von NHL Powerplay an Spielgrafik zeigt, hat EA Sports schon vor zwei Jahren hinbekommen. Für Eishockey-Fans hat der US-Import dennoch seinen Reiz. Im Gegensatz zu NHL '96, das dicke Rechner und intensives Steuerungstudium fordert, ist NHL Powerplay '96 ein vernünftig-flinkes Action-Sportspiel. Das bedeutet: beschränkte Statistiken, mehr Tempo, aber auch schnellere Erfolgsergebnisse und weniger Tiefgang. Das heißt aber nicht, daß es Ihnen leicht gemacht wird. Die Computerteams gehen gut zur Sache und spielen vor allem in der Abwehr aggressiver als die Defense-Reihen bei EA Sports. Mit einem 4-Feuerknopf-Joypad ist die Steuerung sehr angenehm. Auch ohne komplizierte Verrenkungen Marke »In die-und-die Richtung steuern, und dabei zwei Buttons gleichzeitig drücken« gelingen Manöver, die über das übliche Paß-Schuß-Schema hinausgehen.

Kenner der Materie, die sich in den nächsten Monaten ungern ohne Eishockey durchs Leben quälen wollen, dürfen ruhig schwach werden. Mit seinem Action-Spielablauf ist Powerplay '96 trotz grafischer Schlichtheit eine erfrischende Abwechslung. Wer genug Geduld hat, wartet lieber bis zum Eishockey-Showdown am Jahresende. Dann prallt die grafisch aufgemöblierte 97er-Version von Powerplay Hockey auf das neue NHL von EA Sports. Und dieser Zweikampf dürfte spannender ausfallen als das diesjährige Finale um den Stanley Cup.

## IM VERGLEICH

	NHL HOCKEY '96	NHL POWERPLAY '96	ALEX DAMPIER PRO HOCKEY
Präsentation	Gut	Durchschnitt	Schlecht
Spieltiefe	Sehr gut	Gut	Sehr schlecht
Ausstattung	Sehr gut	Durchschnitt	Schlecht
Komfort	Gut	Gut	Durchschnitt
Multiplayer	Durchschnitt	Gut	Schlecht
Wertung	*****	****	*

Als beste Eishockey-Simulation bleibt NHL Hockey '96 an der Spitze. 3D-Grafik, realistischste Spielfläche und detaillierte Liga-Statistiken sind die entscheidenden Pluspunkte. Powerplay '96 gefällt als unkomplizierte, actionlastige Alternative. Man darf auf die nächste Version mit der neuen Grafik-Engine sehr gespannt sein. Die letztjährige Eishockey-Tragödie Alex Dampier muß von der Strafbank aus neidvoll zuzucken.



Neue Features im Detail: Im Trainermenü stellen Sie mehr oder weniger angriffslustige Taktiken ein. Und neben den NHL-Vereinstteams können Sie auch mit 16 Nationalmannschaften spielen.



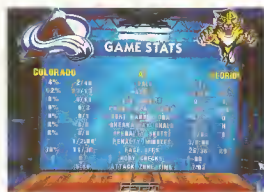
Das schöne Tor sehen wir uns gerne nochmals an. Diese Replays lassen sich leider nicht speichern.

Button-Joysticks auch Game Pads mit vier oder gar acht Feuerknöpfen (Gravis Grip). Bei vier Buttons können Sie beispielsweise zwei Schußarten sowie Sprint und Paß auslösen. In der Verteidigung gibt es diverse Hakemethoden und natürlich den Bodycheck. Wie bei NHL Hockey löst man »Dne-Timer« aus, die schnellen Direktschüsse vom Dienst.

Trotz der Feuerknopf-Fülle ist der Virgin-Neuling keine komplizierte Sportsimulation, sondern tendiert eher in Richtung Actionspiel. Das liegt nicht nur an der abstrakten Spielgrafik; der schnelle (aber keinesfalls übertrieben hektische) Ablauf nötigt Ihnen gute Reflexe ab. Zwischenpunts und harte Kämpfe um den Puck sind permanent gefragt. Der Bodycheck ist ein beliebtes Element zur radikalen Gegnerstopfung, von dem auch die Computerteams gerne Gebrauch machen.

Ein weiteres spielerisches Detail, das uns bei NHL Hockey zur Zeit noch abgeht, ist die Einstellung verschiedener Strategien. Das entsprechende Menü bei Powerplay '96 ist nicht übertrieben tief-schürfend, aber eine echte Bereicherung. Für vier taktische Bereiche haben Sie die Wahl zwischen jeweils drei Möglichkeiten (in der Regel je eine offensive, eine defensive und eine durchschnittliche Variante). Damit beeinflusst man das Verhalten der Mitspieler spürbar. Bis ins Angriffsritzel vorrückende Verteidiger sind kein Problem mehr. Die Verteidigung eines Rückstands läßt sich hingegen mit destruktivem Abwehrspiel unterstützen.

Kenner der nordamerikanischen Liga NHL sind entzückt: Bei den obligatorischen Saison- und Play-Off-Modi gibt es aktuelle Statistiken aus der Saison 95/96. Diese Spielzeit bot auch genug Überraschungen wie die neuen Stanley-Cup-Sieger aus Colorado oder der Aufstieg der Florida Panthers. Selbst der Wechsel von Wayne Gretzky zu St. Louis ist schon berücksichtigt. Alle Teams sind mit realistischen Spielern besetzt; digitalisierte Bildchen der Wonneproppen inklusive. Zwar gibt es reichlich Statistiken zu jedem Match, aber das Programm merkt sich nicht die gesammelten Scorer-Daten im Lauf der ganzen Saison – schade. Als Trostpflaster gibt es 16 Nationalmannschaften, die in einer Art WM-Modus ihr eigenes Turnier bestreiten. Wersich mit Deutschland (Stärkewert 49) gegen Kanada (99) aufs Eis wagt, sollte gut geführstück haben ... (hl)



Die solide Präsentation bietet mehrere NHL-Spielmodi. Doch in puncto Statistik-Vielfalt kann Powerplay es nicht ganz mit NHL Hockey aufnehmen.

## NHL POWERPLAY '96

Hersteller: Virgin Hardware: 1 2 3 4 5  
Betriebssystem: Windows 95 Sprache: Englisch  
Anzahl der Spieler: Einer bis Vier (an einem PC; bis zu Sechs mit Gravis Grip)

Präsentation: Durchschnitt Spieltiefe: Gut Multiplayer: Gut  
Ausstattung: Durchschnitt Komfort: Gut Übersetzung: nicht v.

## PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: \*\*\* JORG: \*\* MONIKA: \*\*\* MICHAEL: \*\*\*

HEINRICH LENHARDT:



# WORLD CLASS DECATHLON

Wenn Athleten in die Jahre kommen, promoten sie Bauchmuskel-Ertüchtigungsapparate im Privat-TV ... oder grinsen uns plötzlich in einer Zehnkampf-Simulation an.



Ist es ein Aerobic-Kurs? Ist es die Vorführung der neuen DMV-Firmenuniform? Nein, es ist ein digitalisierter Bruce Jennings, der vor jeder Disziplin wenig hilfreiche Tipps dahersüßelt.

**B**ruce Jenner war zu einer Zeit berühmt, als sich so mancher PC-Player-Leser noch in Windeln kleidete. 1976 gewann der Amerikaner die Zehnkampf-Goldmedaille bei den olympischen Spielen in Montreal. Mangels aktueller (bezahlbarer?) Helden verpflichtete Interactive Magic den in die Jahre gekommenen Sportler als Software-Maskottchen: In den USA

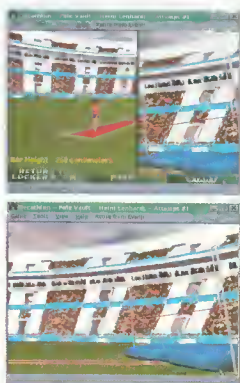
erschien pünktlich zur Atlanta-Olympiade »Bruce Jenner's World Class Decathlon«. Das gleiche Spiel mit ausgetauschten Promi kommt in Europa als »Daley Thompson's World Class Decathlon« heraus. Da uns zu Redaktionsschluß aber lediglich die US-Fassung vorlag, konnten wir nur die Variante mit Bruce Jenner testen. Daleys Spiel soll identisch sein, aber auch deutsche Texte bieten.

Welcher Sportler allerdings vor jeder Disziplin bedeutungsvolle

Tipps wie »Timing ist alles« in die Kamera raunt, dürfte Ihnen ziemlich schnuppe sein. Der große Zehnkämpfer plaudert in einem Video-Interview aus seinem bewegten Leben, aber mit dem eigentlichen Spiel hat der Redeschwall wenig zu tun. Und das hat wahrlich genug eigenständige Merkwürdigkeiten auf Lager: Bevor Sie zu den zehn Disziplinen antreten, muß erst einmal ein Sportler gebastelt werden. Sie legen nicht nur Name und Nation fest, sondern verteilen auch Talentpunkte in fünf Kategorien. Durch Konzentration auf Fähigkeiten wie »Sprinte« oder »Sprungvermögen« verschafft man sich einen Vorteil bei den entsprechenden Sportarten.



Starbereit für den 100-Meter-Lauf. Die Kraftreserven unseres Athleten werden im »Endurance«-Fenster angezeigt.



Die Minimal-Steuerung am Beispiel Stabhochsprung: Ein Mausclick zum Aufsetzen des Stabes, ein Mausclick für den finalen Lupfer - da ist ja selbst meine Textverarbeitung interaktiver.



Die Verteilung der Talentpunkte besiegelt das Schicksal Ihres Athleten in den einzelnen Disziplinen.

Verblüfft stellen wir fest, daß bei der Zehnkampf-Steuerung weniger Energien gefragt sind als beim Griff zur TV-Fernbedienung zwecks Olympia-Zapping. Im Prinzip kommt es immer darauf an, den Konditionsbalken zu beachten und eins, zweimal mit der Maus zu klicken. Beispiel 100-Meter-Lauf: Klick zum Start, Klick zum Beschleunigen. Die anderen neun Sportarten sind von ähnlichen Interaktivitäts-Mängeln befallen. Der gesamte Wettkampf wird durch gelegentliches Betätigen der linken Maustaste abgewickelt. Vorteil: Dadurch haben wir stets eine Hand frei, um sie beim Gähnen vornehm vor den Mund zu halten. Um die schwerwiegenden Fragen zur Konditionsverbratung (»Hebe ich mir was





# SOLID STATE PINBALL LOONY LABYRINTH

Im Zuge der Flipperschwemme gehen manche Produkte im Riesenangebot fast unter. Wenn allerdings die Urväter des Genres mit einer neuen Flipper-Simulation auftauchen, werden sogar müde Wizards wieder neugierig.

Das waren noch Zeiten, in denen Boris im Testvorspann zu »Tristan« den Mangel an Flipper-Programmen für den PC beklagte. Als Amteks erste Flippersimulation vor dreieinhalb Jahren erschien, handelte es sich dabei noch um eine Rarität. Seltener sind heutzutage allerdings nur noch extrem gute Flipper.

Der »Crystal Caliburn« Nachfolger »Loony Labyrinth« bietet ein Solotableau für bis zu vier Highscore-Jäger. Jedem stehen pro Durchgang drei Kugeln zur Verfügung. Sie flippern, rütteln und tilten über die Tastatur, wobei die Tastenbelegung weitgehend frei festlegbar ist. Der Tisch bietet zwei verschiedene Modi. Standardmäßig spielen Sie im »Modern Times Mode«, bei dem die üblichen Herausforderungen warten. Gelingt es Ihnen, die Rampen zu treffen, wird ein Buchstabe des Flippers Namens beleuchtet, der in der Tischmitte prangt. Erstrahlt ein Wort komplett, startet eines der

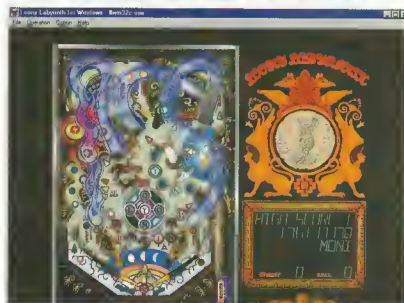


In der niedrigeren Auflösung (640 x 480) wird nur einmal kurz »gescrollt«, wenn Sie die Kugel ins Spiel bringen.

## MONIKA STOSCHEK

Bei diesem Flipper bekommt man den Eindruck, die Zeit sei Anfang 1995 stehengeblieben. Nicht nur optisch haben Crystal Caliburn und Loony Labyrinth einiges gemeinsam. Durchsichtige Rampen bieten beide, mit mehr Details gefällt mir der Vorgänger sogar besser als das recht hausbackene Labyrinth. Optionen sind hier beinahe ein Fremdwort. Gerade mal Spieleranzahl und Auflösung darf man beeinflussen. Einstellbare Neigungswinkel und Ballanzahl, sowie vielerlei Zwischenspiele im Punktfeld und mehrere Musikstücke gehören bei der Konkurrenz längst zum guten Ton. Mittlerweile ist der Wettbewerb bei Flippern so groß, daß ein einzelner Tisch schon mit innovativen Ideen aufwarten muß, um sich durchzusetzen. Daß es nur ein Tisch mit relativ schwer zu treffenden Zielen ist, wäre ja noch zu verschmerzen. Doch selbst puristische veranlagte Pinball-Fans schnauben aus Mangel an rasantem Kugellauf und abwechslungsreichem Spiel wütend mit dem Minotaurus um die Wette. Schade, daß sich das Entwicklerteam im Labyrinth festgefahrener Ideen verlaufen hat und deshalb wohl keinen inspirierenden Blick auf die interessanten Features jüngster Flippersimulationen werfen konnte.

Hier ein Detail einer Rampenauffahrt und der Eingang zur Höhle des Minotaurus.



Erreichte Highscores lassen sich abspeichern. Wer einen Highscore-Report ab 250 Millionen Punkten einschickt, erhält ein T-Shirt. (800 x 600)

Multiballspiele mit maximal drei Kugeln. Auch ein Treffer im sogenannten »Myst Hole« kann mit etwas Glück einen Instant-Multiball auslösen oder andere Boni bewirken.

Thematisches Hauptziel des Tisches ist es, in Anlehnung an die griechische Mythologie den Minotaurus zu besiegen und seine Geiseln zu befreien. Hierzu müssen Sie mit den drei Schlägern zuerst die Kugel mehrmals gegen bestimmte Ziele und über eine der drei Rampen befördern. Dann sind die Bumpers hundertmal zu treffen und die Kugel fünfmal in einer Ballfalle zu versenken. Die Zeitmaschine ist dann in Gang und Modus (und Musik) wechseln von Modern Times zu »2000 B.C.«. Unter Zeitdruck sind nun Rampenläufe und effektives Multiballspiel vonnöten, um die 20 Millionen Punkte für den Sieg einstreichen zu können.

Erschöpfte Wizards aktivieren den Demomodus und schauen zu, wie das Punktesammeln funktioniert. Im beiliegenden englischen Handbuch wird der Tisch mittels Zeichnungen erklärt. (ms)

## SOLID STATE PINBALL - LOONY LABYRINTH

Hersteller: StarPlay / LittleWing | Hardware: 1 2 3 4 5  
Betriebssystem: Windows NT, 3.1 & 95 | Sprache: Englisch  
Anzahl der Spieler: Einer bis Vier (nacheinander an einem PC)

Präsentation: Durchschnitt | Spieltiefe: Schlecht | Multiplayer: Durchschnitt  
Ausstattung: Schlecht | Komfort: Durchschnitt | Übersetzung: nicht v.

## PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JÖRG: ★ MICHAEL: ★ ROLAND: ★★

MONIKA STOSCHEK:



**FAX 069-30851087 T-Online \*soco#**

### Dungeons der anderen Art:

## RED ALERT

Anvisieren  
und  
Abfeuern!

**NUR 149.90!!!**

Alarmstufe Rot  
DV 89 90\*

**KOMBIES!**

- DA 19,90 GAMES VOL 4
- DV 24,90 *Battle of Britain, Winzer, Tiebreak, Eco Phantoms Spirit of Adventure*
- DA 49,90 DV
- DV 29,90 GAMES VOL 5
- DA 29,90 *Zack Mc Cracken, Lollypop, Mad TV, Traders*
- DV 19,90 DV
- DA 24,90 29,90 DV
- DV 24,90 LUCAS ARTS CLASSIC ADVENTURE
- DA 24,90 *Indiana Jones 3, Monkey Island, Zack Mc Cracken M. Manson, Loom*
- DV 39,90 DV
- DA 24,90 LUCAS ARTS CLASSIC SIMULATIONS
- DV 29,90 *Birthdays 1942, their finest hour inkl. Mission, Secret Weapons of the Luftwaffe*
- DA 39,90 DV
- DV 24,90 MADE IN GERMANY
- DA 24,90 *Anno 2, Antarmarschweifer, Battle Isle 2*
- DV 49,90 DV
- DV 29,90
- DA 24,90 FX Fights: Flight Unlimited, Warriors 2 de Luxe, Primal Rage, Terminal Velocity, Jugged Alliance
- DV 84,90 DV
- DA 24,90 STAR WARS COLLECTION
- DV 24,90 *Rogue Assault 1, X-Wing, Star Wars Scramble*
- DA 39,90 DV
- DV 24,90 WEST TWOOD COMPILATION
- DA 49,90 DV
- DV 29,90 Dune 2, Kyandia 1-3, Lands of Lore, Infos zu C & C 2 und Blades Runner
- DA 39,90 DV
- DV 29,90 WORLD OF FANTASY
- DA 24,90 *Abandoned Places, Rings of Medusa, Return of Medusa*
- DV 24,90 *Spirit of Adv*
- DA 24,90

**NEU IN FRANKFURT:**  
Ein Gamestore der Software-Compan

**MTZ** **BAB 66** **seit 15.07.**  
Königsberger Straße  
Frankfurt am Main

ALLE WEITEREN SPIELE AUF ANFRAGE !!! DV=Dt. Version DA=Dt. Anleitung EV=Engl. Version \*bei Drucklegung noch nicht verfügbar, ab DM 230,- portofrei, Vorkasse DM 6,90, Nachnahme DM 9,90 zzgl. NN-Gebühr, bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 19,50 Software-Company Ziegler, Seilerbahn 24 85719 Hofheim

TEL: 069-30851069



# BAKU BAKU ANIMAL

Schnelle Stapler kommen in den Zoo: Segas »Columns«-Nachfolger bietet spannende Schnelldenker-Kost im niedlichen Gewand.

Gute Zoowärter kennen sich mit der Nahrungskette aus. Wäre irgendwie unpraktisch, Wolf und Hoppelhäschen im selben Zwinger zu parken. Pandabären sind wiederum gegen die Verlockungen fleischlicher Genüsse immun; ihnen gelüstet vielmehr nach einem knackigen Bambusrohr. Doch fühlen Sie sich nicht abgeschreckt; zoologische Kenntnisse sind bei »Baku Baku Zoo Keeper« kaum gefragt. Der Tüfteltest aus der Spielhalle erweitert lediglich das bekannte Mustersortieren nach dem »Columns«-Prinzip um eine tierische Komponente.

Wieder mal blicken wir auf einen Tetris-kompatiblen Becher und harren der Figürchen, die da kommen. Durch Drehen sortiert man die mit jeweils zwei Symbolen behafteten Steine, solange sie noch nicht am Becherboden gelandet sind. Bei Columns ging es darum, mehrere Symbole mit dem gleichen Farbmuster zusammen zu führen. Dann machte es »Puff!«, und die vereinte bunte Sippschaft löste sich in Luft auf, Platz freimachend für Nachrücker. In Baku-Baku müssen Sie aber Tiersymbole zu passenden Futterfiguren lotsen. Hund frißt Knochen, Hase mampft Möhren, etc. Da Sie gegen einen zweiten Spieler oder Computergegner antreten, lohnt sich das Abräumen möglichst vieler Futterfelder auf einmal. Dann bekommt der liebe Mitstreiter näm-



Der Computergegner hat allen Grund zur Panik: »Bakus« war sein letztes Wort, dann türten ihn die Klötzchen fort. Links futtert Fido indes blaue Blöcke in unserem aufgeräumten Becher weg.

Spärlich bestückte Menüleisten. Für den Arcade-Modus läßt sich die Schwierigkeit dosieren.

lich eine Handvoll Extra-steinchen als kleines Handicap verpaßt.

Das Spielprinzip ist eine halbe Nummer kniffliger als Columns und sorgt für ähntliche Streßmomente.

Nichts ist entnervender, als eine Möhrenpyramide aufzubauen und dann festzustellen, daß ewig lange kein Hasensymbol auftaucht. Sie können aber halbwegs gezielt vorplanen: Am oberen Bildrand sind die beiden Symbolpärchen zu sehen, welche als nächstes auf Ihr Spielfeld plumpsen.

Ein einziges Extra rieselt mitunter herab: Die B-Münzen sprengen sämtliche Vertreter der beiden Futtersymbole weg, die sie berühren. In der spärlich gefüllten Menüleiste wechseln Sie das Hintergrundbildchen und stellen die Schwierigkeit für den Arcade-Modus ein.

(H)

## HEINRICH LENNARDT



Da graben sich die Sega-Leute die uralte Spielidee vom Sortieren herabfallender Symbole und erfinden ein Regeldetail dazu. Das Resultat: Fesselnd! Baku Baku (Namen, an die ich mich nie gewöhnen werde...) ist genau das richtige für alle treuen Spieler von Tetris, Columns & Co. Mit der neuen »Tier zu Happa-Happa«-Variante ist die Herausforderung noch einen Hauch größer. Schön auch die Konzeption als Duell-Spiel: Ein Level ist erst dann gewonnen, wenn beim Gegner die Hütte voll ist. Und das läßt sich nachhaltig tödern, indem man statt einfacher Abräumungen komplexe Kettenreaktionen erzielt. Im Duell zweier Spieler ansatzweise genial; einsame Windows-User trösten sich mit niedlich animierten Computergegnern. Die etwas mickrige Grafikauflösung muß man Baku Baku ebenso verzeihen wie den Mangel an grundlegenden Innovationen beim Design. Dämlich auch die CD-Abfrage, welche gerade bei so einem Zwischendurch-Spiel nervt. Wer diesen Typus schnell erlebbarer Mittagspausen-Unterhaltung mag, kann aber zufrieden sein. Mit seinem moderaten Preis (unter 70 Mark) ist Baku Baku ein erschwinglicher »Zeitkiller« für Windows 95.

## BAKU BAKU ANIMAL

Hersteller: Sega  
Betriebssystem: Windows 95  
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei

Hardware: 1 2 3 4 5  
Sprache: Englisch

Präsentation: Durchschnitt | Spieltiefe: Durchschnitt | Multiplayer: Durchschnitt  
Ausstattung: Durchschnitt | Komfort: Durchschnitt | Übersetzung: nicht v.

## PC PLAYER PERSONALITY

BOBIS: ★★★★★ JUDG: ★★★★★ MONIKA: ★★★★★ MICHAEL: ★★★★★

HEINRICH LENNARDT:





100

# KARMA

Der siebte Gast läßt grüßen: In uralten Höhlen der chinesischen Wüste müssen nicht minder alte Denkspiele gelöst werden.

In der Wüste Gobi, im Norden Chinas, entdeckte Marco Polo bei seinen Reisen die Stadt Tun-Huang. Sie ist berühmt für ihre über 500 Höhlen, die mit Malereien und Skulpturen geschmückt sind. Einer uralten Erzählung nach ließ Kuan-yin, die buddhistische Göttin der Gnade, in einer der Höhlen eine Quelle entspringen, deren Wasser alle Krankheiten und Leiden heilen konnte. Ein arglistiger Dämon wollte daraufhin den Brunnen zerstören, schaffte es jedoch nicht und wurde stattdessen in der Höhle eingeschlossen. Seine gelegentlichen Ausbruchversuche richteten viel Unheil an, und daher wollten sechs weise Männer ihn für alle Zeit unschädlich machen. Leider mißlang die Aktion, und nun liegt es an Ihnen, das heilige Wasser wieder für alle zugänglich zu machen. Dazu müssen Sie Aufgaben lösen, die der Dämon Ihnen stellt. Im Gegenzug erhalten Sie Werkzeuge der Meister, mit deren Hilfe die Quelle wieder zum Sprudeln gebracht werden kann. Kuan-yin steht Ihnen in Form eines alten Mannes mit Rat und Tat zur Seite und hat auch Tips für die Rätsel parat.

## ROLANO AUSTINAT



Hoppla, das Spielprinzip habe ich doch schon einmal gesehen. Rennerfahrten zu mehr oder minder einfachen Denksportaufgaben kennt man mittlerweile schon seit über drei Jahren. Die etwas mehr als ein Dutzend Puzzles von Karma waren an einem Tag durchgespielt, nur das extrem verquere zweite Rätsel brachte die Redaktion fast zur Verzweiflung. Die Videos des weisen Mannes gewinnen keinen Blumencap für Innovation oder Originalität. Rendergrafiken und -animationen sehen zwar schick aus, asiatische Klänge sind schön anzuhören und beruhigen die Nerven bei allzu garstigen Tüfteleien, aber darüber hinaus wurde nichts am Spielprinzip Marke »Löse Dein Rätsel und wandel« geändert. Da wurde schon beim Genre-Urvater The 7th Guest mehr Abwechslung geboten.

Vielleicht hätte Navigo statt eines Spiels einfach nur eine Multimedia-CD über die faszinierenden Höhlen von Tun-Huang herausbringen sollen? Die Geschichten und Legenden aus der Wüstenstadt würden alternativ mit Leichtigkeit Stoff für ein gutes Adventure bieten. Nur die Atmosphäre und die logischen Rätsel bewahren Karma vor der Einstern-Wertung. Genre-Fans sollten unbedingt probierspielen, da man zum Beispiel The 7th Guest heute zum Budget-Preis bekommt.



Vorbei an einem unterirdischen Fluß geht es zum nächsten Rätsel.



Geschafft! Das nervenaufreibende Verschiebepuzzle zählt zu den harten Brocken des Spiels.

Hinter dieser stimmungsvollen Hintergrundgeschichte verbirgt sich ein weiterer Vertreter der Gattung »Denkspiel im 7th-Guest-Look«. Nach zwei Rätseln zur Einstimmung geht es in sechs weitere Höhlen. Dort finden Sie Puzzles, die in die sechs Elemente des buddhistischen Weltbildes eingeteilt sind: Erde, Feuer, Wind, Wasser, Holz und Metall. Jede Höhle enthält zwei Puzzles, von denen man das zweite erst in Angriff nehmen kann, wenn

das erste erfolgreich absolviert wurde. Dazu gehören Klassiker wie »Senso«, »Reversi« oder »Pipemania«. Zur Belohnung gibt es einen Gegenstand wie eine Glocke oder eine Streitaxt, die zweiten Rätsel werden mit sechs Schätzen (beispielsweise einer goldenen Lotusblume) belohnt. Wenn Sie diese Schätze am Ende des Spiels in der Haupthöhle richtig platzieren, sprudelt die Quelle wieder. Die ersten Logeleien sind beliebig anwählbar, damit man sich nicht gefrustet an einer Ausgabe die Zähne ausbeißt. Die gerenderte Höhlengrafik hat leichte Geschwindigkeitsprobleme: Die Kamerafahrten durch die Höhlen laufen in affenartigem Tempo ab, auch die Videos vom weisen Mann sind schneller am Ende als die weisen Worte. (ra)

### KARMA

Hersteller:	Navigo	Hardware:	① ② ③ ④ ⑤
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

### PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★	JÖRG: ★	HONIKA: ★	MICHAEL: ★
-----------	---------	-----------	------------

ROLANO AUSTINAT:



# ISIS

**Spielen wie ein Ägypter – nur Sie können ein geheimnisvolles Schiff aus einer Pyramide befreien.**

**T**ausend Jahr' ist nichts passiert – so läßt sich die Ausgangssituation von »ISIS« in fünf Worten beschreiben. Das gleichnamige Schiff liegt seit einem Jahrtausend im Inneren einer Pyramide fest und wartet darauf, mit seiner Fracht wieder auf die Reise zwischen den Dimensionen aufbrechen zu können. Die Schiffsladung ist Musik, die den Menschen wieder neue Hoffnung bringen soll. Bevor die Isis ihre Fahrt antreten kann, müssen allerdings erst die Pyramide geöffnet und der Motor des Schiffes repariert werden. Dazu sollen Sie drei Edelsteine finden, welche die drei Elemente Erde, Luft und Feuer symbolisieren.



Klingt etwas verquer, spielt sich überraschend gut. Die Pyramide präsentiert sich in eindeutig Myst-inspirierter Grafik. Allerdings werden die Bilder hier nicht umgeschaltet, der Spieler bewegt sich auf vorberechneten Bahnen von Ort zu Ort. Auf der

Suche nach den Edelsteinen müssen Sie kleinere Puzzles lösen, die sich weitgehend auf das Aufnehmen und Einsetzen von Gegenständen beschränken. Per Video erscheint gelegentlich Isis (diesmal die Göttin selbst) und gibt Ihnen Hinweise oder Informationen zur Lage. In der Nähe der Pyramide befindet sich nämlich ein Vulkan, der kurz vor dem Ausbruch steht und so zur Eile bei der Instandsetzung mahnt.

Während Sie, nichts Böses ahnend, in einer Bibliothek umherwandern, tauchen mit einem Mal Philip Bailey, Maurice White



Isis persönlich gibt Ihnen Tips und Infos bei Ihrer Aufgabe.

und ihre Kollegen von »Earth, Wind & Fire« in Video-Interviews auf. Moment mal – Musik, drei Elemente, der Groschen fällt: Die Besatzung der Isis sind natürlich die Bandmitglieder, ihre Musik ist die Schiffsladung. Die Gruppe erscheint anschließend immer mal wieder im Schiff. Nachdem Sie alle Edelsteine gefunden haben, bewegt sich die Isis jedoch noch keinen Millimeter. Zuvor muß noch die Steuerung repariert und der richtige Kurs eingegeben werden. Dann erst setzt sich das Schiff in Bewegung, und Sie dürfen sich an einem Konzertausschnitt der Gruppe erfreuen.

Das Geschehen spielt sich in einem 320 mal 240 Pixel großen Fenster ab, dafür bewegen Sie sich flüssig durch die Pyramide. Auch die Videos erscheinen so weniger grobkörnig. Während des gesamten Spiels ertönt eine geheimnisvolle Geräuschkulisse aus den Lautsprechern. Die Bedienung ist komplett mausgesteuert, und es darf beliebig gespeichert werden, aber leider nur drei verschiedene Spielstände. (ra)



Der Kurs ist programmiert, die Reise kann beginnen.

## ROLAND AUSTINAT



O Isis und Adonis, lange war ich bei einer Bewertung nicht mehr so hin- und hergerissen. Die Grafik ist wirklich schön, die Videos manierlich, und die Atmosphäre in der düsteren Pyramide und dem Schiff übt einen faszinierenden Reiz aus. Genre-Einsteiger werden sich über die nicht besonders komplexen Puzzles freuen, die sich auf »Gegenstand nehmen und später einsetzen« beschränken. Myst-Fans sind damit schon unterfordert. Das alles wäre nicht das schlimmste, aber, bei Horus, warum ist das Spiel nicht länger? Dann wären auch drei Sterne drin gewesen. Nach einem knappen Tag flimmerten jedoch bereits die Endsequenzen über meinen Monitor. Auch wenn die etwas bizarre Mischung aus Adventure und »Earth, Wind & Fire«-Interviews und -Videos noch ganz witzig anzusehen ist, können sie über die mangelnde Komplexität nicht hinwegtäuschen. Vielleicht war Isis auf dem 3DD ein Knaller, für den PC gibt es einfach zu viele Konkurrenten, wie beispielsweise Myst oder Shivers.

## ISIS

Hersteller:	Panasonic/Activision	Hardware:	① ② ③ ④ ⑤
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95, Mac	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

## PC PLAYER PERSONALITY

BORIS:	★★	JÖRG:	★★	MONIKA:	★★	MICHAEL:	★
--------	----	-------	----	---------	----	----------	---

ROLAND AUSTINAT:





# VIRTUAL CORPORATION

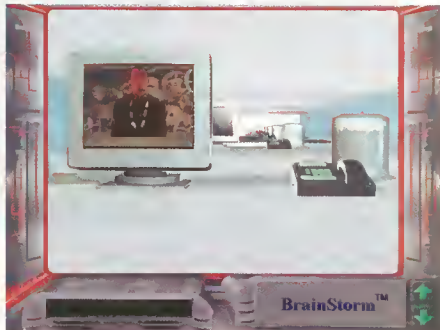
Wer braucht einen virtuellen Arbeitsplatz?  
Außer der Telekom-Werbeabteilung küm-  
mert sich auch Microforum um diese Frage.

**D**er Wecker klingelt. Sie rappeln sich hoch, schlur-  
fen durch die Wohnung und wenig später gen  
Arbeitsplatz. Dort angekommen, bricht die gesamt-  
melte Trübsal eines Montagmorgens über Sie herein:

Der eine Kollege ist krank,  
der andere hat Ihnen das  
Frühstücksbrötchen weg-  
gefrutet. Doch Rettung  
naht! Microforum, für  
seine erlesene Kollektion  
wahrer Ausnahme-Com-  
puterspiele bekannt,  
nimmt mit »Virtual Cor-  
poration« die kommende  
Arbeitswelt vorweg.

Weiche Grafikpracht: Im  
Ski-Urlaub versuchen Sie,  
Bäumen auszuweichen.

Wie sehr die Designer mit der Zukunft  
gehen, deutet schon der Lieferumfang an: Ein modisch schiefes  
Anleitungshäft sowie ein Mikrofon liegen bei. Letzteres nicht als  
netter Bonus, etwa nach dem Motto »irgend etwas in der Packung  
sollte einen Nutzwert haben«, sondern als Eingabegerät. Die vir-  
tuelle Berufswelt lässt sich nicht nur per Mausclick durchwan-  
dern, sondern auch durch Spracheingaben à la »Telefon abneh-  
men«. Wer jetzt die Hoffnung hegt, ein nettes Spielprinzip erwar-  
ten zu dürfen, liegt leider falsch. Größtenteils schaut man sich  
kurze Videofilmen an und trifft eine von maximal drei Ent-  
scheidungen. Zwischendurch besucht man neun verschiedene



Weshalb virtueller Arbeitsplatz, wenn das  
Ergebnis derart trist wirkt?



Einzelne Videoschnipsel werden so lieblos  
aneinandergesetzt, daß die Personalchefin hin  
und her zu springen scheint.

Gebäude (deren Em-  
pfangsdamen immer  
gleich aussehen), be-  
tätigt sich als rudimentä-  
rer Computer-Hacker und  
erduldet völlig primitive  
Mini-Spielchen.

Eigentliches Ziel ist, als  
Online-Angestellter (in  
etwa: »Sie ist Journali-  
stin, sie hat eine 900-  
Quadratmeter-Wohnung, sie benutzt ISDN!«) eine Bilderbuch-  
karriere hinzulegen. Egal, in welchem Job, man wird ständig mit  
Telefonaten konfrontiert, in denen Kollegen irgendwas wollen.  
Treffen Sie (meist ohne das geringste Hintergrundwissen) die  
richtigen Entscheidungen, werden Sie befördert. Um Streß abzu-  
bauen, unternimmt man hin und wieder Render-Reisen, die leicht  
tödlich enden. Mit geschickten Flirts und Intrigen bringt man es  
schließlich bis zum Präsidenten des Konzerns.

(la)

## JÖRG LANGER

In meinem neuen Job als Telefonist erhalte ich den ersten Anruf. Auf  
dem Monitor erscheint eine trollige Oma, die den Vizepräsidenten  
sprechen möchte. Als Antwort bleibt mir »ja« oder »nein«. Gerne hätte  
ich nachgefragt, um was es eigentlich geht, aber so lehne ich ab –  
wer freut sich schon über Ferngespräche aus der Klapsmühle? Falsch  
geraten! Die Dame war ein wichtiger Kunde, und exakt eine Sekunde  
später wirft mich der Boß raus. Sprichwörtlich. Aus dem Fenster.  
Nächster Versuch: Ich verhalte mich extrem opportunistisch, verpel-  
ze Kollegen und verabrede mich mit meiner Vorgesetzten. Plötzlich  
erscheint die Meldung, daß ich mangels Energie (manuell beim Kraft-  
werk zu kaufen) aus dem Online-Netz fliege. Und damit aus dem Fen-  
ster. Dritter Anlauf. Dieses Mal erzeugt nach kurzer Zeit die Einladung  
zu einer harmlosen Party zuviel Streß bei mir, und das heißt – Sie  
ahnen es schon – Fenslerslurz.

Eine gewisse Komik steckt schon darin, mit zaghaften Sprechversu-  
chen Intellektverzehrende Entscheidungen zwischen A und B zu tre-  
ffen. Nach ein paar Minuten benutzt man aber die weniger fehleran-  
fällige Anklick-Variante. Übrig bleibt ein dilettantisch zusammenge-  
schustertes Spiel, das selbst geschenkt noch zu teuer wäre.

## VIRTUAL CORPORATION

Hersteller: Topware  
Betriebssystem: Windows 95  
Anzahl der Spieler: Einer

Hardware: 1 2 3 4 5  
Sprache: Englisch

Präsentation: Schlecht | Spieltiefe: Sehr schlecht | Multiplayer: nicht v.  
Ausstattung: Durchschnitt | Komfort: Schlecht | Übersetzung: Durchschnitt

## PC PLAYER PERSONALITY

MONIKA: ★ MICHAEL: ★ ROLAND: ★ HENRIK: ★

JÖRG LANGER:





# Kompletter Wahnsinn für Game-Freaks.

## Ihre Fachhändler für Computerspiele!



Die komplette Synthese aus Fußball-Action  
und Management-Simulation

79.95

COMPLETE  
onside  
SOCCER

Unschlagbare Spielfähigkeit  
Beliebiger Kampfspektakel  
Alle Bundesliga-Teams  
Kompletter Live-Kommentar  
Vollwertiges  
Managementprogramm



### BREMEN

LAP Computer & Videospiele  
Faulenstr. 67  
Tel. 0421 167393

### Bremerhaven

Computhek  
Hafenstr. 18  
Tel. 0471 417305

### Delmenhorst

LAP Computer & Videospiele  
Cramerstr. 5  
Tel. 04221 120845

### Frankfurt-Höchst

Software-Company GAMESTORE  
Königsteiner Str./Ecke Gerlachstr.  
Tel. 069 30851069

### Leer

LAP Game Shop  
Osterweg 9  
Tel. 0491 9279945

### München

Gamezone Video & Computerspiele  
Orleansstr. 63  
Tel. 089 4891175

### Oldenburg

LAP Game Shop  
Staufflin 16/17  
Tel. 0441 12622

### Osterholz-Scharmbeck

REUTER GmbH  
Bahnhofstr. 24-28  
Tel. 04791 92110

### Ratenburg (Wümme)

TVM Top-Video Multimedia  
Kirchstr. 8  
Tel. 04261 960257

### Sellgenstadt

Der Computereiden  
Bahnhofstr. 32  
Tel. 06182 29312

### Wiesbaden

MENK Computerspiele  
Luisenstr. 47  
Tel. 0611 304386

LAP Einkaufsverbund (kein Versandhandel) Zentrale Bremen, Faulenstr. 67 Tel. 0421 167390

# Voll cool - PC Player gratis

Zum Ausprobieren:  
Das Spiele-Magazin  
mit Niveau!



## Heute schon bestellt?

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV Verlag PC PLAYER, Abt. Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Postempfangs Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Abmeldung des Widerrufs.

Testen Sie jetzt eine Ausgabe der PC PLAYER bzw. der PC PLAYER plus (mit CD-ROM). Schicken Sie den ausgefüllten Coupon an DMV Verlag, PC PLAYER, Abt. Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München oder faxen Sie ihn unter 089 - 202 40 215. Und Sie bekommen umgehend eine Gratis Ausgabe eines der besten PC Spiele-Magazine des Landes...

- ☐ JA, schicken Sie mir 1 Gratis Ausgabe der PC PLAYER!
- ☐ JA, schicken Sie mir 1 Gratis Ausgabe der PC PLAYER plus (mit CD-ROM)!

Hören Sie eine Woche nach Erhalt der Gratis-Ausgabe (bitte ankreuzen) nichts von mir freuen ich mich auf die regelmäßige Zustellung der PC PLAYER bzw. PC PLAYER plus per Post freies Haus - mit 15% Preisvorteil! PC PLAYER DM 6,- pro Heft statt DM 7,- / PC PLAYER plus DM 10,80 pro Ausgabe statt DM 12,80! Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 3. Unterschrift  
Widerrufsformular

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV Verlag, PC PLAYER, Abt. Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Postempfangs Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Abmeldung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 3. Unterschrift.

Datum, 3. Unterschrift

CP 69

# PROFESSOR TIMS VERRÜCKTE WERKSTATT



In späteren Levels werden die Kettenreaktionen schon ziemlich kompliziert.

Unglaublich, aber wahr: Sierra versteckt seine dritte »Incredible Machine« in einer Edutainment-Packung – aber Erwachsene dürfen weiter mitspielen.

Jahrelang bastelte Jeff Tunnel von Dynamix an 3D-Spielen. »Stellar 7« (C 64), »Arcticfox« (Amiga) und »Nova 9« (IBM PC) boten technisch schön in Szene gesetzte Action. Doch in seinem Hinterkopf rumorte schon lange die Idee zur »Incredible Machine«. Das Spielprinzip des Tüftelprogramms ist einfach: Bauen Sie aus einer Handvöll Teile eine witzige Maschine, die eine bestimmte Aufgabe erfüllt. Einige Bauelemente sind schon fix vorgegeben und sind mal Helfer, mal Hindernis. Das Spiel ging durch insgesamt drei Runden (Incredible Machine 2 und Ableger Incredible Toons) um in den USA schließlich in Incredible Machine 3.0 zu kulminieren – aber in Deutschland ist das Ding einfach nicht zu entdecken. Kein Wunder, hat man doch in Europa aus dem Tüftelspiel kurzerhand ein Edutainment-Programm gemacht. Unter dem Namen »Professor Tims verrückte Werkstatt« erschien



Das Spielprinzip von Professor Tim: Bauen Sie aus den Teilen rechts im Spielfeld links eine Maschine, die die unten gestellte Aufgabe erfüllt.

Schwierigkeitsgraden, wobei die 30 ersten allerdings als reine Übungspuzzles gelten, in denen nicht viel geknobelt wird. Deswegen sind auch keinerlei Vorkenntnisse der ersten IM-Spiele notwendig. Aus einer Bauteilekiste werden mit der Maus die Gegenstände geholt und dann in das Spielfeld eingesetzt. Drückt man auf den Startknopf, wird die Physik eingeschaltet: Bälle rollen, Ballons steigen, und Mäuse laufen auf den Käse zu. Diese Bewegungen lösen, je nach Levelaufbau, die ersten Kettenreaktionen aus, die dann hoffentlich zum Spielziel führen. Sonst müssen Sie die Teile nochmals neu platzieren. Eine Spielvariante für zwei Spieler wurde ebenfalls eingebaut. Im Duell-Modus (mit 50 eigenen Levels) darf jeweils ein Spieler etwa eine Minute lang ein Bauteil ablegen. Wer zuerst das Level-Ziel erreicht, gewinnt. Die Spielstufen für das Duell sind extra so angelegt, daß nicht schnelles Bauen, sondern auch das Blockieren des Gegners entscheidend ist. Zu guter Letzt gibt es einen Editor, mit dem Sie Ihre eigenen Puzzles konstruieren können. (bs)



Bei der Bildschirmauflösung von 640 mal 800 Bildpunkten sind die Fenster zu sehr aneinander gedrängt; erst 800 mal 600 Pixel sind optimal.

## BORIS SCHNEIDER



Von Acht bis Fünftzehn – Hal! Klar wird ein gewitzter Teenager manchen Level schneller lösen als der gestreifte Vater, aber deswegen gleich ein Edutainment-Produkt aus diesem Denkspiel machen? Zugegeben, die Rätsel sind etwas einfacher als bei der Incredible Machine 2, aber trotzdem macht das Spiel einen Heidenspaß. Gegenüber den Vorgängern sind im wesentlichen noch mehr Bauteile und ein verbesserter Duell-Modus zu vermelden. Die schlampige Windows-Programmierung macht mir aber Sorgen: Bei der normalen Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten ist die Bauteilekiste einfach viel zu klein. Und als Bonus hätte man ruhig die Puzzles aus den Machines 1 und 2 dazu packen dürfen. Ansonsten bleibt das Fazit wie vor drei Jahren: tolle Spielidee, ausgeteilte Puzzles, schöne aber zweckmäßige Grafik.

## PROFESSOR TIMS VERRÜCKTE WERKSTATT

Hersteller:	Sierra / Coktel	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	Windows 3.1	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (an einem PC)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Gut

## PC PLAYER PERSONALITY

JORG: ★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★★ ROLAND: ★★

BORIS SCHNEIDER:

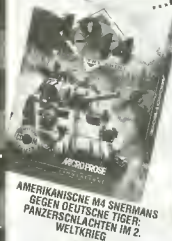


Hier wieder nur eine winzige Auswahl - mehr in unseren Shops oder am Telefon!

GRAND PRIX

NICHT STAUNEN...  
...KAUFEN!

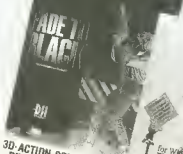
NUR  
2990  
DM PRO STÜCK



AMERICANISCHE M4 SHERMANS  
GEGEN DEUTSCHE TIGER.  
PANZERSCHLÄCHTEN IM 2.  
WELTKRIEG



3D-ACTION-SPIEL MIT 360 GRAD  
UMGEBUNG, KÜNSTLICHER  
INTELLIGENZ UND 30  
SCHWIERIGKEITSGRADEN



3D-ACTION-SPIEL MIT  
RIESIGEN LEVELN  
ZÄHLREICHEN GEGNERN  
UND FALLEN



KOMBINATION DES PREISGEKRÖNTEN  
LEMMINGS UND DER ZUSATZLEVEL DVH!  
MIDRE LEMMINGS FÜR WINDOWS



SVGA-ADVENTURE MIT 150  
DREIEN UND NEUARTIGEN  
3D-ANIMATIONEN



1942 PACIFIC AIR WAR + F-14 FLEET  
DEFENDER + WINGS OF GLORY



FORMULA 1 GRAND PRIX + FIFA  
SOCCER 95 + PGA TOUR GOLF  
486



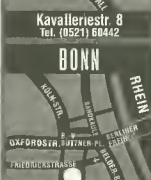
LANDS OF LORE + LEGEND OF  
KYRANIA 2 + INDY CAR RACING  
PLUS TRACKS + 7IN GUEST



BERLIN  
Uhlendstraße 181-183  
Tel. (030) 88682264



BIELEFELD  
Kavalleriestr. 8  
Tel. (0521) 60442



BONN  
Friedrichstraße 42  
Tel. 0228 636577



BREMEN  
Am Wall 9  
Tel. (0421) 1692978



HAMBURG  
Großer Burstah 50-52  
Tel. 040 363550



HANNOVER  
Marktstr. 45  
Tel. (0511) 322936

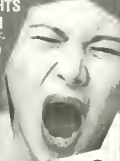


HILDESHEIM  
Bernwardstr. 7A  
Tel. (05121) 515519



NIENBURG  
Schlossplatz 19  
Tel. (05021) 910416

UND SO WIRD  
GEMACHT:  
① UUUUUUSCHREI!  
② WIEDER BERUHIEN  
③ NICHTS  
WIE HIN  
(ODER BE-  
STELLEN)



SOFTSALE®  
Lau und Zielke OHG

Versand: 31582 Nienburg, Schlossplatz 19  
Tel. (05021) 910 416  
Fax: (05021) 910 403 + 910 404

Preis: zum Zeitpunkt der Rücklegung dieser Zeilung noch nicht lieferbar  
Vorstellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Laden-  
preise können variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM. Nachnahme:  
9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkosten-  
frei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.  
Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Scha-  
densersatz vorlegen. Kein Auslandsversand - keine indizierten Spiele!

Produktinfo			
Ausführung der Anleitung	Bildschirm- text	Sprach- ausgabe	
D	E	E	E
0=Deutsch 1=Englisch 2=Unbekannt (nix wissen)	0=Deutsch 1=Englisch 2=Unbekannt (nix wissen)	0=Deutsch 1=Englisch 2=Unbekannt (nix wissen)	0=Deutsch 1=Englisch 2=Unbekannt (nix wissen)



# DIE AFFÄRE MORLOV

Hinter den Kulissen von Paris - schaffen Sie es, gegen Zeit und Langeweile ein Verbrechen aufzuklären?

**W**illkommen in Paris! Sie verkörpern den Journalisten Paul Keim, der spätabends von seiner Freundin Virginie angerufen wird. Sie bittet ihn gehetzt, zum Place du Tertre zu kommen, wo sie ihm ihre Freundin Irina vorstellen will. Kurz vor dem Platz hören Sie Schüsse und quietschende Autoreifen. Vor einem Hauseingang liegt eine leblose Gestalt – Irina. Virginie muß von den Personen im Auto entführt worden sein. Dummerweise werden Sie in diesem Moment fotografiert und das Foto der Polizei zugespielt. Unter dringendem Mordverdacht müssen Sie nun in 48 Stunden die Mörder von Irina finden und Virginie befreien.

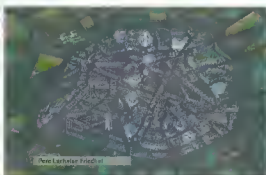
Die Suche führt Sie quer durch Paris. In den Wohnungen der beiden Frauen, der Kunstakademie, auf dem Friedhof und anderen Etablissements müssen Sie Indizien für Ihre Unschuld aufstöbern. In Ihrer Wohnung lauert die Polizei auf Sie und bringt Sie aufs Revier. Dort werden Sie von einem wirren Geheimdienstler auf freien Fuß gesetzt. Kommen Sie ein zweites Mal mit dem Gesetz in Konflikt, etwa, weil Sie unbedarft ein parkendes Motorrad berühren, sehen Sie die gleichen Szenen. Diesmal ohne Ton – dafür heißt es »Game Over«, und Sie finden sich auf dem Windows-Desktop Ihres PCs wieder. Neben dem Hauptfenster, in dem Sie »Rätsel« wie das Öffnen



Wer Gangster mit »3k« schreibt, ist selbst einer.



Im Videofenster unten im Bild liegt keine Leiche, sondern der Spieler beim Schlafen.



Fast noch das schönste Bild: Paris bei Nacht.

einer Tür lösen, werden in einem Winzfenster besonders »spannende« Szenen wie der Gang durch einen Hotelflur als grobkörniges Video gezeigt. Gelegentlich verirren sich etwas hölzernen wirkende, irritiert umherblickende Figuren auch in das Hauptfenster. Die Akteure, die Schande jeder Laienspielgruppe, sind leider nur Statisten und können nicht angesprochen werden. Die musikalische Begleitung beschränkt sich auf schwermütige französische Melodien, die Geräuschkulisse drifft von lachhaft (beim Druck auf einen Teddy erklingt eine Autohupe) zu peinlich (die russischen und fronsossischen Akzente der deutschen Synchronsprecher). Es wird leider nicht besser. Selbst nach 48 Stunden ist man nicht erlöst, sondern muß weiter durch die Stadt ziehen.

(ra)

## ROLAND AUSTINAT

Wo fängt man an, die nicht vorhandenen Qualitäten der Affäre Morlov zu beschreiben? Nehmen wir die »zahlreichen Videosequenzen«: Unscharf, dunkel und verwachsen keucht da briefmarkengroß der Held durch die schönsten Treppenhäuser von Paris. Nach der »Flucht« aus dem Polizeirevier ertönt wieder ununterbrochenes Keuchen aus den Laulsprechen, so daß man versucht ist, ein Rachengold in den CD-Schacht zu schieben. Dazu agieren die Personen im Hauptbild vor einem starren Hintergrund – dies alles weitaus schlechter als selbst in den wahrlich nicht mehr taufrischen Videos der ersten CD-Player-Ausgabe von 1993. Das Design der Räume ist völlig unlogisch: Selbst wenn man in einer Wohnung nicht in Richtung Ausgang klickt, landet man wieder vor die Haustür. Was nützen mir Gegenstände wie Taschenmesser oder ein Feldstecher, wenn diese nirgendwo eingesetzt werden können? Ein Blick aus einem Fenster in einen Innenhof könnte so vielleicht etwas Aufschlußreiches enthüllen. Meine Motivation geht gegen Null, wenn ich auf dem Friedhof nur Grabsteine bestaunen kann oder vor der Kunstakademie immer vor verschlossener Tür stehe. Und: Wer ist Morlov?

Vertrauen Sie mir: Sie brauchen dieses Spiel nicht. Ich brauche es nicht. Für den Preis von rund 80 Mark sollten wir besser eine Wochenend-Busreise nach Paris buchen und selbst die Schauplätze besuchen.

## DIE AFFÄRE MORLOV

Hersteller:	Nova Media GmbH	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	Windows 3.x & 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Sehr schlecht	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	Schlecht

## PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ JÖRG: ★ MONIKA: ★ MICHAEL: ★

ROLAND AUSTINAT:





# CLOSE COMBAT

Microsoft als Spielehersteller ist ein großes Novum als der Inhalt dieses Spiels: Einmal mehr kämpfen Pixelfiguren in Echtzeit gegeneinander.

Nach der glücklichen Invasion in der Normandie hatten die Alliierten den Zweiten Weltkrieg noch nicht gewonnen: Die von Mauern und Hecken durchzogene Landschaft Nordfrankreichs eignete sich ideal für Verzögerungstaktiken. In Microsofts »Close Combat« darf man auf amerikanischer und deutscher Seite sechs Schlachten mit rund 40 Einzelgefechten nachspielen, man steuert einzelne Soldatengruppen, Geschütze und Vehikel. Eine Online-Hilfe erklärt alle Waffensysteme und gibt weitere Informationen preis.

Das »Trainingscamp« vermittelt Elementares, eine Kampagne arbeitet die Gefechte linear ab. Es lässt sich einstellen, ob die Soldaten Befehle immer ausführen, und ob sie vor Panikfällen gefeit sind. Auf Wunsch

verändert man die Positionen seiner Truppen, bevor die Schlacht beginnt. Nun sieht man seine Soldaten in Echtzeit vorrücken, sich hinwerfen und in Deckung robben; Panzer drehen ihre Geschützkanzeln und feuern unter Ausstoß von Rauchwolken. Nebelgranaten grenzen die Sicht ein, blaue und rote Linien deuten Schußfelder an. Für eine erfolgreiche Taktik muß die Bewaffnung der einzelnen Teams ebenso einkalkuliert werden wie das



In der größten von drei Zoomstufen verstecken sich hier einige Soldaten hinter einem Pferd. (1024 x 768)



Umkämpftes Ruinenfeld: Die angreifenden G.I.s sind mitten ins deutsche Abwehrfeuer gerannt. (800 x 600)



Der Befehlspfeil zeigt Entfernung und Trefferwahrscheinlichkeit an.

## JÖRG LANGER



Mit dem grottenschlechten »Offensive« hat Microsofts Nahkampf nicht viel gemein. Trotzdem hält sich meine Begeisterung in Grenzen. Es ist ja nett, von jedem Soldaten zu wissen, ob er verwundet ist, ob seine Moral noch stimmt, oder wieviele Patronen er noch hat. Doch die Ausführung könnte besser sein: Stehen mehrere Gruppen eng beisammen, sind sie nicht auseinanderzuhalten, oft entdeckt man Soldaten aufgrund der Farbgebung nicht. Das Interface kennt keine Auswahl von Gruppen, gescrollt wird ruckelig, und um die Spielgeschwindigkeit zu regulieren, muß Close Combat neu gestartet werden. Sicher, nie zuvor wurden Scharmitzel des Zweiten Weltkriegs so wirklichkeitsnah präsentiert. Im Zuge der Online-Anleitung fällt dann auch der sinnvolle Satz: »Für die einzelnen Soldaten ist das kein Spiel, sondern Krieg«. Also liegen sie ständig am Boden, verweigern Befehle oder laufen weg. Ich würde aber lieber ein fiktives Taktikspiel genießen, als typischen Landsder- oder G.I.-Alltag nachzuspielen. Wenn Sie aber schon immer mal um einzelne Büsche kämpfen wollten, können Sie Close Combat etwas für Sie sein.

Gelände mit seinen Wäldern, Feldern und Gebäuden. Am unteren Bildschirmrand sind vier Fenster angeordnet. Das erste zeigt alle Teams samt Status (»Suchen Deckung«). Im zweiten werden die Soldaten des aktuellen Teams detailliert aufgeführt und außerdem die Effizienz der Gruppe gegen Personen und Panzer. Im dritten Fenster erscheinen Nachrichten in fünf Prioritätsstufen, etwa »Werden von Panzerabwehr beschossen!«. Ein Doppelklick auf die Meldung führt sofort zu ihrem Ursprung. Das vierte Fenster dient als Übersichtskarte oder Lupe. Das Befehlslegeten erfolgt mit drei Icons für die gesamte Streitmacht oder mittels Pop-up-Menü für einzelne Teams. Hierbei wird die Entfernung bis zum Ziel in Metern sowie – farblich kodiert – die Trefferwahrscheinlichkeit angezeigt.

(la)

### CLOSE COMBAT

Hersteller:	Microsoft Games	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (per Netzwerk)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

### PC PLAYER PERSONALITY

**BORIS:** ★ ★   
 **MONIKA:** ★ ★   
 **ROLAND:** ★ ★   
 **MICHAEL:** ★ ★

**JÖRG LANGER:** ★ ★ ★

# RAY BRADBURY'S THE MARTIAN CHRONICLES

Eine gute Romanvorlage garantiert noch lange kein adäquates Spiel. Das Adventure zu den »Mars-Chroniken« verheißt allenfalls eine erholsame Tiefschlafphase.

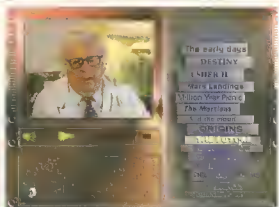
Der Alptraum ganzer Germanisten-Generationen nimmt konkrete Formen an: Science-fiction etabliert sich als dauerhaftes Ästlein am Baume der Weltliteratur. Über Klassiker wie Ray Bradburys »Mars-Chroniken« referieren erwachsene Menschen mittlerweile ehrfurchtsvoller als über so manche seriöse Schwarte. In den USA war SF schon immer ein bißchen mehr Mainstream als im selbsternannten Kulturbollwerk Europa. Insofern ist die interaktive Huldigung der Romanreihe »Mars Chronicles« fast schon überfällig. Byron Preiss hat sich den Autor Ray Bradbury geschnappt und ein Interview per Videoclip festgehalten. Eigentlicher Mittelpunkt der CD-ROM ist jedoch ein »interaktive Adventure« – und hier fangen die Probleme an. Ich sehe förmlich den Projektleiter uninspiriert mit den Klarsichthüllen rascheln, als ihm sein Boß die Nachricht »Du machst jetzt das Bradbury-Spiel!« mitteilt. Ein kurzer Blick in die Verkaufscharts, dann steht das Konzept der Güteklasse »Myst auf



Der Scanner übersetzt die rätselhaften Runen.



Am unteren Bildrand sind Schalter für wichtige Hilfsmittel untergebracht. Ein Lämpchen verrät, ob sich der Einsatz am momentanen Schauplatz lohnt.



Das Video-Interview mit Schriftsteller Ray Bradbury ist ein gefundenes Fressen für SF-Fans.

dem Mars«. Die Story ist durch die Buchvorlage grob vorgegeben: Auf dem Mars landen in naher Zukunft die Menschlein und stolpern dabei über Relikte einer uralten

Kultur. Staun! Wir erforschen die frisch ausgebautelte Stadt Xi, einen Archiv-Vorort der entschwundenen Ureinwohner. Sie klicken sich durch eine Ansammlung hochauflösender Standbilder, finden alle Jubeljahre mal einen Gegenstand und orientieren sich anhand einer groben Übersichtskarte. Funde werden gescannt, analysiert und im Raumschiff verwahrt. Hier lädt man auch die Energie für seinen Anzug wieder auf, bevor es zurück in die marsianischen Ruinen geht. Wenn der Einsatz eines Hilfsmittels sinnvoll ist, blinkt es verrätherisch in der Menüleiste. Meist wird der Scanner bemüht, um das antike Gekritzel zu übersetzen. Wem selbst die wenigen (dafür umso abstrakteren) Puzzles zuviel sind, hält sich an ein Textfile, das bei der US-Version reichlich Tips für das ganze Spiel spendet. (hl)

## HEINRICH LENNHARDT



Die der Schokoriegel-Werbung entlehene Mobilisierungs-Versprechung bezüglich »Mars« läßt sich kaum auf dieses Adventure für Scheintote übertragen. In (nicht langsam annervender) Myst-Manier rücken wir von einem sterilen Standbild zum anderen. Munter klickt man den Scanner an, der Inschriften übersetzt und versteckte Gegenstände ortet. Gibt es mal so etwas ähnliches wie ein Puzzle zu bestaunen, ist Liebe zu abstrakten Logeleien gefragt. Das erinnert mich streckenweise eher an eine Geometrie-Prüfung als an ein saftiges Abenteuerispiel.

Martian Chronicles ist so trocken und atmosphärem, wie man das vom Mars auch erwarten darf. Von der falligen Soundkulisse eingeleitet, stolpere ich leicht lustlos von einer Hütte zur anderen. Erklärte Fans der Buchvorlage können sich vielleicht an den Handlungsfortschritten im Spielverlauf erfreuen. Nach objektiven Adventure-Maßstäben sind die phantasielosen Mars Chronicles aber eine ziemlich luschige Angelegenheit.

## RAY BRADBURY'S THE MARTIAN CHRONICLES

Hersteller: Byron Preiss/Simon & Schuster Hardware: 1 2 3 4 5  
Betriebssystem: Windows 3.1 & 95 Sprache: Englisch  
Anzahl der Spieler: Einer

Präsentation: Durchschnitt Spieltiefe: Schlecht Multiplayer: nicht v.  
Ausstattung: Schlecht Komfort: Durchschnitt Übersetzung: nicht v.

## PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JORG: ★★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★

HEINRICH LENNHARDT:



# CD-ROM

02871 / 86 31  
18 30 88

18 06 37 • 18 54 43  
FAX 0 2871 / 86 31

**Bachler**  
Computersoftware



Abuse DV 88,95  
Acas of the Deep DV 84,95  
Acas of the Deep Missions Disk DV 42,95  
**Advanced Tactical Fighters DV 79,95**  
**Afterlife DA 74,95**  
**AH-64D Longbow DV 79,95**  
Alone in the Dark Trilogy (1-3) DV 69,95  
Avril of Dawn DV 77,95  
**Ascendancy DV 54,95**  
**Bad Mojo DV 79,95**  
Battle Isle 3 DV 69,95  
Bliss DA 54,95  
Bundesliga Manager Hittrack DV 84,95  
Caesar 2 DV 82,95  
**Capitalism DV 76,95**  
**Civilization 2 DV 79,95**  
Comanche & Missionen DV 39,95  
Command Aces of the Deep DV 82,95  
**Command & Conquer DV 89,95**  
**Command & Conquer Mission DV 27,95**  
**Command & Conquer Editor DV 27,95**  
Command & Conquer SAGA DV 89,95  
**Conquest of the New World DV 89,95**  
**Crusader - No Remorse DV 79,95**  
Cyberia 2 DV 76,95  
Daggerfall \* DV 84,95  
**Das Schwarze Auge 3 DV V.m.o.**  
Der Roderer DV 94,95  
Destruction Derby DA 89,95  
**Diablo DV V.m.o.**  
**Die Fugger 2 DV 79,95**  
Die große Schlacht in den Ardennen DV 72,95  
**Die Siedler 2 DV 69,95**  
Disworld DV 76,95  
**Dogz DA 25,95**  
**Dungeon Keeper DV 79,95**  
Earthrise 2 DA 76,95  
Earthworm Jim 1 + 2 DV 68,95  
**Elisabeth I. DV 89,95**  
**Euro 96 DV 68,95**  
Extreme Pinball DA 54,95  
**F1 Manager '96 DV 74,95**  
**Fantasy General DV 79,95**  
Fast Attack DV 79,95  
**FIFA International Soccer '96 DV 79,95**  
**Fire Fight DA 59,95**  
**Formula 1 Grand Prix 2 DV 99,95**  
Gabriel Knight 2 DV 89,95  
Gearheads DV 52,95  
Grand Prix Manager DV 54,95  
Hittrack DV 79,95  
Heroes of Might & Magic DV 54,95  
Hugo 3 DV 72,95  
Indy Car Racing 2 DV 76,95  
Lands of Lore 2 DV V.m.o.  
Lemmings Pinball DA 32,95  
**Lighthouse DV 89,95**  
**Manic Karts DA 32,95**  
**Martini Racing DV 23,95**  
Master of Orion 2 \* DV V.m.o.  
**Mechwarrior 2 & Erwei-Set DV 82,95**  
Megaspace 2 DV V.m.o.  
**Missionforce: Cyberstorm DV 84,95**  
Muppets Inside DV 69,95

Myst - Limited Edition DV 69,95  
**NBA Live '96 DV 79,95**  
**Need for Speed Special Edition DV 79,95**  
NHL Hockey '96 DV 79,95  
**Normley Inc. DV 76,95**  
**Olympic Games DV 69,95**  
**Olympic Soccer DV 69,95**  
PGA Tour Golf '96 DV 79,95  
PGA Tour Golf '96 DV 36,95  
Sawgrass Kurs-CD DA 89,95  
**Pole Position DV 89,95**  
Pro Pinball - The Web DA 56,95  
Psycho Pinball DV 69,95  
**Queke DA 69,95**  
**Rebel Assault DV 84,95**  
Return Fire DV 79,95  
**Riddle of Mester Lu DV 76,95**  
Ripper DV 79,95  
Shanghai - Große Momente DV 82,95  
**Shennara DV 76,95**  
Shenlock DV 76,95  
**Silent Hunter DV 69,95**  
**Silent Thunder DV 79,95**  
Simon the Sorcerer 2 DV 69,95  
**Speed Haste DA 56,95**  
**Specie Hulk (Win 95) DV 79,95**  
Star Trek N G "A Final Unity" DV 79,95  
**Stonekeep DV 96,95**  
**S.T.D.R.M. DV 79,95**  
Syndicate Wars \* DV 79,95  
Teamchell DV 54,95  
Terminator Future Shock DV 76,95  
Terra Nova DA 76,95  
**TFX: EF2000 DV 89,95**  
**The Dig DV 77,95**  
Theme Park + Transp Tycoon DV 56,95  
This men's war! DV 74,95  
**TIE Fighter Deluxe Edition DV 77,95**  
Tilt DV 54,95  
Top Gun DV 79,95  
**Transport Tycoon Deluxe DV 54,95**  
Urban Runner DV 74,95  
**Virtue Fighter DA 74,95**  
Volgas DV 54,95  
**Warcraft 2 DV 79,95**  
**Warcraft 2 - Zusatz-CD (Beyond the Dark Portal) DV 28,95**  
Warhammer DV 69,95  
**Wing Commander 4 DV 79,95**  
Worms DA 69,95  
**Worms - Reinforcements DA 35,95**  
X-Wing Edition DV 32,95  
**Zerk Nemesis DV 89,95**  
Z DV 74,95  
  
Gravis Game Pad 37,95  
Gravis Analog Pro Joystick 59,95

## Monats-Hits:

**AH-64D Longbow DV 79,95**  
**Civilization 2 DV 79,95**  
**Die Siedler 2 DV 69,95**  
**Need f. Speed Special DV 79,95**  
**Olympic Games DV 69,95**  
**Quake DA 69,95**  
**Warcraft 2 - Zusatz CD DV 28,95**  
**Z DV 74,95**

**Endlich da!!!**

**Formula 1 Grand Prix 2 DV 99,95**  
**In Kürze lieferbar:**  
**Command & Conquer 2 DV 89,95**  
**Das Schwarze Auge 3 DV 36,95**

## Spiele-Sammlungen:

**Gamebox DV 39,95**  
Lollypop, Turrican 2, Winzer, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Impremum, Invest, Tiebreak, Logical, Rings & Return of Medusa, Black Gold u.v.a.  
**LucasArts Classic Adventures DV 39,95**  
Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken  
**LucasArts Top Adventures DV 54,95**  
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2  
**Made in Germany DV 42,95**  
Antross, Battle Isle 2, Das Schwarze Auge 2  
**Westworld Compilation DV 76,95**  
Dune 2, Legend of Kyndria 1 bis 3, Lands of Lore

## Albion

**DV 29,95**  
**Bioforce DV 29,95**  
**Das Schwarze Auge 1 oder 2 DV je 24,95**  
**Jagged Alliance DV 32,95**  
**Space Quest 6 DV 35,95**  
**U.S. Navy Fighters DV 29,95**  
**Wing Commander 3 DV 34,95**  
**Wing Commander 4 DV 79,95**  
**X-Wing Edition DV 32,95**

# Sonder-Angebote:

CD-ROM	CD-ROM	CD-ROM
Amberstar DV 19,95	Goblins 3 DV 22,95	Rebel Assault DV 32,95
Battle Bugs DV 29,95	Hanse DV 34,95	Russelheim DV 29,95
Battle Isle 1 + Data Disk DV 19,95	Indiana Jones 4 DV 32,95	Sam & Max DV 29,95
Battle Isle 2 & Spenny CD DV 29,95	Indy Car Racing DV 21,95	Silent Service 2 DV 29,95
Chevy - F&C von Fo DV 29,95	Jagged Alliance DV 32,95	Simon the Sorcerer DV 29,95
Civilization DV 39,95	King's Quest DV 35,95	Space Quest 5 DV 22,95
Creature Shock DV 21,95	Legend of Kyndria 3 DV 21,95	Strike Commander DA 24,95
Day of the Tentacle DV 32,95	Little Big Adventure DV 29,95	Star Trek 2 - Judgem. Rites DV 24,95
Der Patzner DV 34,95	Lode Runner DV 29,95	Star Trek 2 - Judgem. Rites DV 24,95
Die Siedler DV 39,95	Magie Carpet DV 29,95	Super Street Fighter 2 Turbo DA 26,95
Dune 2 DV 29,95	Master of Magic DV 39,95	Syndicate Plus DV 29,95
Earthrise 2 DV 22,95	NASCAR Racing DV 24,95	System Shock DV 29,95
Elite 2 DV 22,95	NHL Hockey '96 DV 29,95	Theme Park DV 29,95
FIFA Soccer '96 DV 29,95	Outpost DV 29,95	Ultima Underworld 1 & 2 DA 29,95
Formula 1 Grand Prix DA 39,95	PGA Tour Golf DV 29,95	Ultima 7 Collection DA 29,95
Fritz 3 DV 39,95	Police Quest 4 DV 22,95	Wing Commander 2 DA 29,95
Gabriel Knight 1 DV 22,95	Privateer & Zusatz Disk DA 29,95	Wing Commander Armada DA 29,95
Goblins 1+2 DV 22,95	Railroad Tycoon Deluxe DA 39,95	Wizardry 7 DV 19,95

**SO könnt Ihr gleich bestellen:**

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgehen, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9.—DM) oder per Vorkasse (+ 4.—DM). Ab 150.—DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse (+ 9.—DM).

**Postfach 1113 • 46361 Bocholt oder Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt**

V.m.o. = Vorbestellung möglich • DV = Deutsche Version • DA = Deutsche Anleitung • EV = Englische Version



# MONTY PYTHON

## & THE QUEST FOR THE HOLY GRAIL

Sie interessieren sich für mittelalterliche Geschichte, lösen gerne Denk- und Geschicklichkeitsaufgaben und lieben britischen Humor? Dann starten Sie mit 7th Levels neuester Veröffentlichung in den siebten Himmel.

**F**ür all diejenigen, die den Monty Python Film »The Quest for the Holy Grail« (deutscher Titel: »Die Ritter der Kokosnuß«) nicht kennen, hier eine Kurzzusammenfassung: Grail egal – Humor geht vor. Ernst zuneimen ist bei diesem Film und vorliegendem »Spiel« absolut nichts, noch nicht mal die Angabe zu den Systemanforderungen: »Windows 95 oder später«.

In der Rolle von König Artus starten Sie mit Ihrem Knappen (im Auftrag des Herrn) die Suche nach dem heiligen Grail. Der König ist arm und hat kein Pferd, sondern eine zersägte Kokosnuß. Durch Aneinanderschlagen der Nußhälften wird das Hufgeräusch simuliert, eine Art mittelalterliches Virtual Reality also. Mit der Maus (statt mit dem Schwert) bewaffnet bewegen Sie sich in neun unterschiedlichen Szenarien des Jahres 932. Vor

Eine wahrhaft grausige Begegnung mit dem Ungeheuer von Caebannog.



Auch der erzählende Historiker fehlt nicht. Oben rechts das Schild für das Spiel »Burn the witch«, in dem Sie verhindern, daß die Hexen verbrannt werden.



Die Übersichtskarte mit allen zugänglichen Orten, der Video-Chronik und dem Inventar.

einem statischen Hintergrundbild, das dem Film entnommen wurde, agieren Artus und seine Helfer in Animationen, die etwas an chinesische Schattenfiguren erinnern.

An jeder Station sind durch fleißiges Beklicken des kompletten Bildschirms (bevorzugt aller Objekte und Personen) die Punkte zu finden, welche Aktionen auslösen. Meistens stößt man dabei nur auf blöde Gags, ab und zu führt der richtige Klick jedoch zu einem der gesuchten Gegenstände. Das vorgefertigte Inventar zeigt die Objekte der Sammlerbeginne im Umriß (beispielsweise die unvermeidlichen Kokosnüsse, Geld oder das Schwert des Schwarzen Ritters). Finden Sie das gesuchte Objekt, wandert es ins Inventar und füllt diesen Umriß aus. Außerdem ist an fast jedem Ort ein kleines Geschicklichkeitsspielchen versteckt. Sind

### MONIKA STOSCHKE



Wenn Sie auf der Suche nach ernstzunehmenden Denk- und Geschicklichkeitsspielen sind, sollten Sie um des heiligen Grals Willen bitte nicht dieses Spiel kaufen. Hier geht es um alles andere als seriöse Knobelerei. Nur wer reichlich Unsinn im Sinn hat, kann so viel Sinnlosigkeit auf einem Haufen ertragen. Wer den Film nicht kennt, aber britischen Humor liebt, könnte dank der Gagdichte trotzdem Spaß haben. Gleiches gilt für die schlichten Arcade-Einlagen, getreu dem Monty-Motto: Einfach, aber doch geschmacklos. Ein paar mehr Spielereien fürs Geld hätten es trotzdem ruhig sein dürfen.

Aber Ernst beiseite: Für eingeschworene Monty-Python-Fans (wie mich) ist das Produkt ein absolutes Muß. Es stecken jede Menge kleiner Gags in und um den Kultfilm drin. Die Videos sind klein, aber qualitativ gut, und die wenigen gezeichneten Grafiken stilistisch ans skurrile Geschehen angepaßt. Wenn Sie schon immer mal selbst gegen den Schwarzen Ritter antreten wollten, sollten Sie zu diesem Spiel keinesfalls »NI« sagen. Wenn Sie mit dem Humor nichts anfangen können, werden Sie allerdings viel weniger Sterne als ich sehen.



Bei »Throw a cow« müssen Sie die Ritter durch Richtungswechsel vor dem fliegenden Rinderwagen retten.







# CYBERJUDAS

Bei manchen Spielen wird die Fortsetzung heiß ersehnt, bei anderen kann man sich kaum noch an den Vorgänger erinnern. »Cyberjudas« gehört eindeutig in die letzte Kategorie.

**E**mpires Präsidentensimulator »Shadow President« sorgte 1993 allenfalls für ein müdes Gähnen. Mit »Cyberjudas« soll diese Scharte ausgewetzt werden. Als amerikanischer Präsident lenken Sie ab Januar 1993 die Geschicke des Landes über Steuern und Ausgaben. Zudem widmen Sie sich der Außenpolitik, gewähren Entwicklungshilfe, schließen Handelsabkommen oder starten einen Kulturaustausch. Weniger freundlich gesinnte Nationen dürfen mit diplomatischem Druck, Blockadeaktionen oder Sabotageanschlägen rechnen. Und hilft auch das noch nicht, sind militärische Eingriffe bis hin zum Atomschlag möglich.



Das Zentrum der Macht. Von dieser Globalansicht aus werden die Geschicke der Welt über Untermenüs gesteuert.

## MICHAEL SCHNELLE

So spannend das alles bis hierher klingt, ist Empires Präsidentensimulator doch wenig mehr als eine Art »Where in the World is Carmen Sandiego?« für Buchhalter. Doch während sich beim Vorbild Faktenabgleich und Spiel die Waage halten, verkommt Cyberjudas schnell zum öden Herumstochern in riesigen Textwäldern. Und der weltpolitische Teil ist in etwa genauso langweilig und unübersichtlich wie beim Vorgänger. Daß Kuwait seinen Militäretat aufstocken will, Bolivien einen Kulturaustausch ablehnt oder in China ein Sack Reis umfällt, interessiert auf Dauer selbst den hartnäckigsten Erbsenzähler nicht mehr. Zudem sind die SVGA-Menüs und die seltenen Animationen eher schlicht, und die Musik erinnert über weite Strecken an Walgesänge. Mein, eine derartige Ideenlosigkeit bei drei Jahren Entwicklungszeit ist kaum nachzuvollziehen. Alles in allem ist Cyberjudas ein klarer Fall für Schlaflose, doch die werden mit Schätzcenzahlen preiswerter bedient.



Für einen groben Überblick über die Ressourcen eines Landes sorgt diese ansehnliche Grafik.

Hilfreich zur Seite stehen dabei sechs Berater, welche die Aufmerksamkeit auf potentielle Brennpunkte lenken. Doch egal, ob man den Rat der Experten annimmt oder nicht, man muß stets die eigene Popularität beim Volke im Auge behalten, um nicht vorzeitig in Rente geschickt zu werden. Für Abwechslung sorgt ein Verräter aus den Beraterreihen. Um diesem auf die Spur zu kommen, verfolgt ein elektronischer Helfer, Tracer genannt, dessen Aktionen in aller Herren Länder. Hat er einen Hinweis, versorgt er den Spieler umgehend mit diesen Informationen. So liefert der Tracer beispielsweise das Bruttozölkprodukt des betreffenden Landes, woraufhin der Spieler den Ort per Kreuzvergleich mit dem eingebauten »Factbook« des CIA ermitteln muß. Im Laufe der weltweiten Zeit werden die Hinweise dann zahlreicher, zudem verrät Tracer auch Fakten über den Täter. Um diesen zu identifizieren, müssen im jeweiligen Beratermenü, innerhalb eines zeitlichen Limits von dreißig Sekunden, per Mausclick möglichst viele persönliche Daten gesammelt werden. Meint man dann, den Bösewicht entlarvt zu haben, muß dessen Reputation über gezielte Indiskretionen oder bewußtes Ignorieren seiner Ratschläge gesenkt werden, bevor er öffentlich angeklagt werden darf.

Wenn das alles zu aufregend ist, kann auch ohne Verräter in zwei Komplexitätsstufen Präsident spielen.

(mic)

## CYBERJUDAS

Hersteller:	Empire	Hardware:	● ② ③ ④
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayers:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

## PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★	JÖRG: ★	MONIKA: ★	ROLAND: ★
----------	---------	-----------	-----------

MICHAEL SCHNELLE:



# Angebot gültig bis 15. September 1996

KD = komplett deutsche Version • DA = deutsche Anleitung • KE = komplett englische Version

## PC - CD - ROM Spiele:

2301	Averon	KD	55,90	2306	Cyber War	DA	25,90	2315	Kings DaLuxe	KD	55,90	2221	Shivers	KD	55,90
2303	Asses of the Deep	KD	85,90	2307	Cyber Punk	DA	25,90	2145	Koloss Quest 7	KD	55,90	2222	Shockwave Assault	KD	79,90
2304	Bad Mojo Longbow	KD	55,90	2308	D-Deserziller	KE	85,90	2147	Kyroside Trilogy	KD	19,90	2223	Silent Hunter	KD	55,90
2305	Airbus 2	KD	79,90	2310	Die Höhenwälder Sage	KD	59,90	2344	Lien	KD	55,90	2225	Spit Craft	KD	55,90
2306	Alison	KD	54,90	2311	Die Tiedin	KD	55,90	2335	Loose	DA	79,90	2226	Star Trek: New Generation	KD	59,90
2307	Alison	KD	54,90	2312	Desert Storm	DA	19,90	2149	Land of Lore 2	KD	59,90	2227	Steel Panther	KD	55,90
2308	Alison Trilogy	DA	74,90	2316	Der Sechste	KD	94,90	2148	LightHouse 3D	KD	59,90	2228	Stone Keeper	KD	59,90
2309	Allens	KD	59,90	2317	Die schwarze Land	KE	79,90	2150	Little Big Adventure 2	DA	79,90	2229	Super Hero Wars	KD	59,90
2310	Amulet Empire	DA	59,90	2318	Deathlight	KD	85,90	2151	Land Admiral 2	DA	79,90	2230	Synthetic Wurm 2	KE	55,90
2309	Amulet Empire	DA	59,90	2319	Deathlight	KE	85,90	2152	Land Admiral 2	DA	79,90	2231	Systemic Wurm 2	KE	55,90
2310	Amulet Empire	DA	59,90	2320	Deathlight	KE	85,90	2153	Land Admiral 2	DA	79,90	2232	Systemic Wurm 2	KE	55,90
2311	Amulet Empire	DA	59,90	2321	Deathlight	KE	85,90	2154	Land Admiral 2	DA	79,90	2233	Systemic Wurm 2	KE	55,90
2312	Amulet Empire	DA	59,90	2322	Deathlight	KE	85,90	2155	Land Admiral 2	DA	79,90	2234	Systemic Wurm 2	KE	55,90
2313	Amulet Empire	DA	59,90	2323	Deathlight	KE	85,90	2156	Land Admiral 2	DA	79,90	2235	Systemic Wurm 2	KE	55,90
2314	Amulet Empire	DA	59,90	2324	Deathlight	KE	85,90	2157	Land Admiral 2	DA	79,90	2236	Systemic Wurm 2	KE	55,90
2315	Amulet Empire	DA	59,90	2325	Deathlight	KE	85,90	2158	Land Admiral 2	DA	79,90	2237	Systemic Wurm 2	KE	55,90
2316	Amulet Empire	DA	59,90	2326	Deathlight	KE	85,90	2159	Land Admiral 2	DA	79,90	2238	Systemic Wurm 2	KE	55,90
2317	Amulet Empire	DA	59,90	2327	Deathlight	KE	85,90	2160	Land Admiral 2	DA	79,90	2239	Systemic Wurm 2	KE	55,90
2318	Amulet Empire	DA	59,90	2328	Deathlight	KE	85,90	2161	Land Admiral 2	DA	79,90	2240	Systemic Wurm 2	KE	55,90
2319	Amulet Empire	DA	59,90	2329	Deathlight	KE	85,90	2162	Land Admiral 2	DA	79,90	2241	Systemic Wurm 2	KE	55,90
2320	Amulet Empire	DA	59,90	2330	Deathlight	KE	85,90	2163	Land Admiral 2	DA	79,90	2242	Systemic Wurm 2	KE	55,90
2321	Amulet Empire	DA	59,90	2331	Deathlight	KE	85,90	2164	Land Admiral 2	DA	79,90	2243	Systemic Wurm 2	KE	55,90
2322	Amulet Empire	DA	59,90	2332	Deathlight	KE	85,90	2165	Land Admiral 2	DA	79,90	2244	Systemic Wurm 2	KE	55,90
2323	Amulet Empire	DA	59,90	2333	Deathlight	KE	85,90	2166	Land Admiral 2	DA	79,90	2245	Systemic Wurm 2	KE	55,90
2324	Amulet Empire	DA	59,90	2334	Deathlight	KE	85,90	2167	Land Admiral 2	DA	79,90	2246	Systemic Wurm 2	KE	55,90
2325	Amulet Empire	DA	59,90	2335	Deathlight	KE	85,90	2168	Land Admiral 2	DA	79,90	2247	Systemic Wurm 2	KE	55,90
2326	Amulet Empire	DA	59,90	2336	Deathlight	KE	85,90	2169	Land Admiral 2	DA	79,90	2248	Systemic Wurm 2	KE	55,90
2327	Amulet Empire	DA	59,90	2337	Deathlight	KE	85,90	2170	Land Admiral 2	DA	79,90	2249	Systemic Wurm 2	KE	55,90
2328	Amulet Empire	DA	59,90	2338	Deathlight	KE	85,90	2171	Land Admiral 2	DA	79,90	2250	Systemic Wurm 2	KE	55,90

## !!! WICHTIG !!!

Nur Versandhandel - kein Geschäftverkauf.

Versand erfolgt grundsätzlich in Sicherheitspackungen. Damit unsere Preise weiterhin

konkurrenzlos billig bleiben, haben wir auf einen Telefon-Bestell-Service, Hot-Line und Nachschneidensendungen verzichtet.

Das ist **IHR VORTEIL**. Alle Preise sind bereits incl. MwSt. Wir liefern nur gegen Vorkasse. Sie haben hierfür folgende Möglichkeiten:

• Überweisung auf das Konto: Deutsche Bank, LINDAU, BLZ 650 700 84, Kto. Nr. 310 093 001, Computer Versand Boch.

• Euro-Scheck anbei.

• Bar-Betrag anbei.

Keine Versand- oder Transportkosten.

2297	Blown Away	KD	59,90	2299	Darken	DA	59,90	2371	MR. Lee	KE	85,90	2251	The War College	KD	75,90	
2298	Battle in Time	KD	59,90	2300	Dark Space Nine	DA	55,90	2372	MR. Luper Goodbook	WD	DA	79,90	2252	Theresa Hospital	KD	75,90
2299	Bay City	DA	74,90	2301	Dark	DA	59,90	2373	MR. HOLBY	WD	DA	79,90	2253	Theresa Hospital	KD	75,90
2301	Bed Mojo	DA	55,90	2302	Earthworm Jim 1 + 2	KD	59,90	2374	Normality	KD	99,90	2254	This Means War	DA	99,90	
2302	Beyoncé	DA	49,90	2303	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2375	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2255	The Village Complete	DA	99,90	
2303	Belmont Forever	DA	49,90	2304	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2376	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2256	The Village Complete	DA	99,90	
2304	Bewine & Bathed	DA	52,90	2305	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2377	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2257	The Village Complete	DA	99,90	
2305	Bewine & Bathed	DA	52,90	2306	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2378	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2258	The Village Complete	DA	99,90	
2306	Bewine & Bathed	DA	52,90	2307	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2379	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2259	The Village Complete	DA	99,90	
2307	Bewine & Bathed	DA	52,90	2308	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2380	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2260	The Village Complete	DA	99,90	
2308	Bewine & Bathed	DA	52,90	2309	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2381	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2261	The Village Complete	DA	99,90	
2309	Bewine & Bathed	DA	52,90	2310	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2382	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2262	The Village Complete	DA	99,90	
2310	Bewine & Bathed	DA	52,90	2311	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2383	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2263	The Village Complete	DA	99,90	
2311	Bewine & Bathed	DA	52,90	2312	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2384	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2264	The Village Complete	DA	99,90	
2312	Bewine & Bathed	DA	52,90	2313	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2385	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2265	The Village Complete	DA	99,90	
2313	Bewine & Bathed	DA	52,90	2314	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2386	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2266	The Village Complete	DA	99,90	
2314	Bewine & Bathed	DA	52,90	2315	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2387	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2267	The Village Complete	DA	99,90	
2315	Bewine & Bathed	DA	52,90	2316	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2388	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2268	The Village Complete	DA	99,90	
2316	Bewine & Bathed	DA	52,90	2317	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2389	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2269	The Village Complete	DA	99,90	
2317	Bewine & Bathed	DA	52,90	2318	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2390	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2270	The Village Complete	DA	99,90	
2318	Bewine & Bathed	DA	52,90	2319	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2391	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2271	The Village Complete	DA	99,90	
2319	Bewine & Bathed	DA	52,90	2320	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2392	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2272	The Village Complete	DA	99,90	
2320	Bewine & Bathed	DA	52,90	2321	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2393	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2273	The Village Complete	DA	99,90	
2321	Bewine & Bathed	DA	52,90	2322	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2394	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2274	The Village Complete	DA	99,90	
2322	Bewine & Bathed	DA	52,90	2323	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2395	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2275	The Village Complete	DA	99,90	
2323	Bewine & Bathed	DA	52,90	2324	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2396	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2276	The Village Complete	DA	99,90	
2324	Bewine & Bathed	DA	52,90	2325	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2397	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2277	The Village Complete	DA	99,90	
2325	Bewine & Bathed	DA	52,90	2326	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2398	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2278	The Village Complete	DA	99,90	
2326	Bewine & Bathed	DA	52,90	2327	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2399	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2279	The Village Complete	DA	99,90	
2327	Bewine & Bathed	DA	52,90	2328	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2400	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2280	The Village Complete	DA	99,90	
2328	Bewine & Bathed	DA	52,90	2329	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2401	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2281	The Village Complete	DA	99,90	
2329	Bewine & Bathed	DA	52,90	2330	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2402	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2282	The Village Complete	DA	99,90	
2330	Bewine & Bathed	DA	52,90	2331	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2403	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2283	The Village Complete	DA	99,90	
2331	Bewine & Bathed	DA	52,90	2332	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2404	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2284	The Village Complete	DA	99,90	
2332	Bewine & Bathed	DA	52,90	2333	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2405	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2285	The Village Complete	DA	99,90	
2333	Bewine & Bathed	DA	52,90	2334	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2406	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2286	The Village Complete	DA	99,90	
2334	Bewine & Bathed	DA	52,90	2335	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2407	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2287	The Village Complete	DA	99,90	
2335	Bewine & Bathed	DA	52,90	2336	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2408	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2288	The Village Complete	DA	99,90	
2336	Bewine & Bathed	DA	52,90	2337	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2409	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2289	The Village Complete	DA	99,90	
2337	Bewine & Bathed	DA	52,90	2338	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2410	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2290	The Village Complete	DA	99,90	
2338	Bewine & Bathed	DA	52,90	2339	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2411	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2291	The Village Complete	DA	99,90	
2339	Bewine & Bathed	DA	52,90	2340	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2412	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2292	The Village Complete	DA	99,90	
2340	Bewine & Bathed	DA	52,90	2341	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2413	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2293	The Village Complete	DA	99,90	
2341	Bewine & Bathed	DA	52,90	2342	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2414	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2294	The Village Complete	DA	99,90	
2342	Bewine & Bathed	DA	52,90	2343	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2415	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2295	The Village Complete	DA	99,90	
2343	Bewine & Bathed	DA	52,90	2344	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2416	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2296	The Village Complete	DA	99,90	
2344	Bewine & Bathed	DA	52,90	2345	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2417	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2297	The Village Complete	DA	99,90	
2345	Bewine & Bathed	DA	52,90	2346	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2418	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2298	The Village Complete	DA	99,90	
2346	Bewine & Bathed	DA	52,90	2347	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2419	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2299	The Village Complete	DA	99,90	
2347	Bewine & Bathed	DA	52,90	2348	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2420	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2300	The Village Complete	DA	99,90	
2348	Bewine & Bathed	DA	52,90	2349	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2421	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2301	The Village Complete	DA	99,90	
2349	Bewine & Bathed	DA	52,90	2350	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2422	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2302	The Village Complete	DA	99,90	
2350	Bewine & Bathed	DA	52,90	2351	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2423	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2303	The Village Complete	DA	99,90	
2351	Bewine & Bathed	DA	52,90	2352	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2424	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2304	The Village Complete	DA	99,90	
2352	Bewine & Bathed	DA	52,90	2353	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2425	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2305	The Village Complete	DA	99,90	
2353	Bewine & Bathed	DA	52,90	2354	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2426	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2306	The Village Complete	DA	99,90	
2354	Bewine & Bathed	DA	52,90	2355	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2427	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2307	The Village Complete	DA	99,90	
2355	Bewine & Bathed	DA	52,90	2356	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2428	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2308	The Village Complete	DA	99,90	
2356	Bewine & Bathed	DA	52,90	2357	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2429	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2309	The Village Complete	DA	99,90	
2357	Bewine & Bathed	DA	52,90	2358	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2430	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2310	The Village Complete	DA	99,90	
2358	Bewine & Bathed	DA	52,90	2359	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2431	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2311	The Village Complete	DA	99,90	
2359	Bewine & Bathed	DA	52,90	2360	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2432	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2312	The Village Complete	DA	99,90	
2360	Bewine & Bathed	DA	52,90	2361	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2433	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2313	The Village Complete	DA	99,90	
2361	Bewine & Bathed	DA	52,90	2362	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2434	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2314	The Village Complete	DA	99,90	
2362	Bewine & Bathed	DA	52,90	2363	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2435	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2315	The Village Complete	DA	99,90	
2363	Bewine & Bathed	DA	52,90	2364	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2436	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2316	The Village Complete	DA	99,90	
2364	Bewine & Bathed	DA	52,90	2365	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2437	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2317	The Village Complete	DA	99,90	
2365	Bewine & Bathed	DA	52,90	2366	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2438	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2318	The Village Complete	DA	99,90	
2366	Bewine & Bathed	DA	52,90	2367	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2439	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2319	The Village Complete	DA	99,90	
2367	Bewine & Bathed	DA	52,90	2368	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2440	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2320	The Village Complete	DA	99,90	
2368	Bewine & Bathed	DA	52,90	2369	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2441	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2321	The Village Complete	DA	99,90	
2369	Bewine & Bathed	DA	52,90	2370	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2442	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2322	The Village Complete	DA	99,90	
2370	Bewine & Bathed	DA	52,90	2371	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2443	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2323	The Village Complete	DA	99,90	
2371	Bewine & Bathed	DA	52,90	2372	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2444	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2324	The Village Complete	DA	99,90	
2372	Bewine & Bathed	DA	52,90	2373	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2445	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2325	The Village Complete	DA	99,90	
2373	Bewine & Bathed	DA	52,90	2374	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2446	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2326	The Village Complete	DA	99,90	
2374	Bewine & Bathed	DA	52,90	2375	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2447	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2327	The Village Complete	DA	99,90	
2375	Bewine & Bathed	DA	52,90	2376	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2448	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2328	The Village Complete	DA	99,90	
2376	Bewine & Bathed	DA	52,90	2377	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2449	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2329	The Village Complete	DA	99,90	
2377	Bewine & Bathed	DA	52,90	2378	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2450	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2330	The Village Complete	DA	99,90	
2378	Bewine & Bathed	DA	52,90	2379	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2451	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2331	The Village Complete	DA	99,90	
2379	Bewine & Bathed	DA	52,90	2380	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2452	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2332	The Village Complete	DA	99,90	
2380	Bewine & Bathed	DA	52,90	2381	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2453	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2333	The Village Complete	DA	99,90	
2381	Bewine & Bathed	DA	52,90	2382	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2454	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2334	The Village Complete	DA	99,90	
2382	Bewine & Bathed	DA	52,90	2383	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2455	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2335	The Village Complete	DA	99,90	
2383	Bewine & Bathed	DA	52,90	2384	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2456	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2336	The Village Complete	DA	99,90	
2384	Bewine & Bathed	DA	52,90	2385	Earth Scrooge 2	KD	59,90	2457	NBA Jam Tournament	DA	85,90	2337	The Village Complete	DA	99,90	
2385	Bewine & Bathed	DA	52,90	2386												



# GREG NORMAN ULTIMATE CHALLENGE GOLF

Golf als Strategiespiel? Die neue Sportsimulation mit Greg »Schlapphut« Norman hat ein paar originelle Details auf Lager.

**B**erufsgolfer Greg Norman muß nicht darben. Die Preisgelder fließen allemal reichlich genug, um sich neue Hüte zu kaufen und eben mal einen eigenen Platz zu baggern. Zusammen mit seinem Kumpel Pete Dye designte Greg den »Hausplatz« des Medalist Golf Clubs. Der wurde neulich so gründlich fotografiert und durchdigitalisiert, daß kaum ein Käferchen bei all dem Eifer undokumentiert blieb. Das Resultat ist die 3D-Kulisse für »Greg Norman Ultimate Challenge Golf« (wieder mal einer dieser ebenso schlichten wie einfallsreichen Namen). Greg selber wurde als Spielfigur digitalisiert und gehorcht (im violett dahergerendenden Polohemd) Ihren Mausclick-Kommandos.

Im sogenannten »Arcade«-Modus spielt sich das Programm nicht viel anders als Links, PGA und Konsorten. Vor einem Schlag wählen Sie Holz oder Eisen. Dann klickt man an, ob der Ball hoch,



Der Arcade-Modus bietet routinierte Geschicklichkeitssteuerung. Am Balken rechts entscheiden Sie mit geschwinden Mausclicks über Schlagstärke und Genauigkeit.

normal oder niedrig getroffen und gar mit einem Effekt nach links oder rechts versehen wird. Die saubere Ausführung hängt freilich davon ab, ob Sie mit geschickten Mausclicks eine saubere Anzeige akkurat zum Stillstand bringen. Trifft man die entsprechende Markierung nicht genau,

wird der Ball mit einem Seitendrell versehen.

Der Simulations-Modus ist mal ganz was Neues. Hier schnitzen Sie wie bei einem Rollenspiel einen Charakter nach Maß. In 40



Beim Simulations-Modus sind hingegen die Talente Ihrer Spielfigur entscheidend.

## WARTEN AUF LINKS LS

Die Mutter aller Goltsimulationen schlägt zurück: Eine Testversion von Access Softwares »Links LS« hat diese Ausgabe haarschart verpaßt. Zu Redaktionsschluß war das Programm noch in einem Beta-Stadium. Der gründliche Test kann deshalb erst in der nächsten PC Player folgen.

Wer sich auch nur halbwegs für Computergolf interessiert, sieht dieser Veröffentlichung mit

nervöser Erregung entgegen. Schließlich ist es die Fortsetzung einer beinahe vier Jahre alten Legende, welche die Sportspielwelt immer noch in Atem hält. »Links 386 Pro« sorgte Ende 1992 mit seinerzeit kühnen Hardware-Anforderungen (»ohne 386-Prozessor läuft gar nix«) für Aufruhr.

Da Access in dieser Hinsicht einen gewissen Ruf zu verteidigen hat, werden demnächst einigen Leuten die Haare zu Berge stehen, wenn sie das Hardware-Minimum für Links LS lesen. Ihre Grafikkarte muß mindestens 32 000 Farben bei 800 mal 600 Pixeln darstellen können, sonst rührt sich da nichts. Das Maximum, das sich an Goltergrafik rauskitzeln läßt, sind 1024 mal 768 Pixel mit 65 000 Farben – schick. Vor der hochauflösenden True-Color-Kulisse schwingt dann der digitalisierte Golf-Profi Arnold Palmer den Schläger.

Spielerisch dürfte es keine Palastrevolutionen geben. Die Steuerung basiert im wesentlichen auf Links Pro. Neu sind mehrere Grafikfenster, welche die Ballflugbahn aus verschiedenen Perspektiven gleichzeitig einfangen. Den Aspekt »Multi Player« will Access ebenfalls gründlich aufmühen. Neben dem bewährten »Record Player«-Feature soll es jetzt mach-



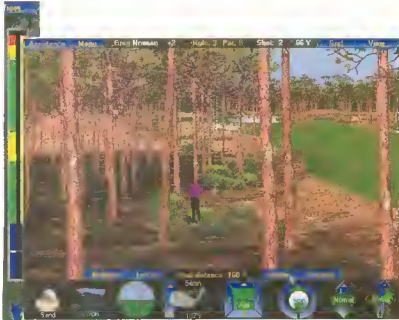
Ich glaub' ich steh' im Nebel: Links LS beschert uns einige ungewöhnliche Wettererlebnisse.

bar sein, via Netzwerk oder Online-Anbindung gegen menschliche Gegner zu gollen. Dazu kommen viele Details wie kuriose Wetterverhältnisse (Fairways im Nebel) und realistische Mißgeschicke (zersplitternde Tees). Wer in den letzten Jahren für den Kauf sämtlicher Links-Pro-Kursdisks das Familien-Tafelsilber versetzt hat, darf aufatmen. Es wird zwar spezielle Zusatzkurse für Links LS geben, aber alle bestehenden Pro-Plätze lassen sich ebenfalls importieren.

Soweit unser erster Eindruck. In der nächsten PC Player folgen harte Fakten und Wertungen im Rahmen des Testberichts.

Alle Macht der Grafik: Die gesammelten Icons bleiben solange verborgen, bis man den Mauszeiger zum unteren Bildrand bewegt.





Hier gönnen wir uns die Schlagwiederholung bei der »weiter weg«-Grafikansicht.



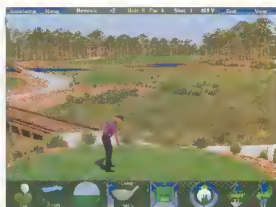
Freunde des Zweidimensionalen wechseln gerne mal auf die Ansicht aus der Vogelperspektive.

Detailtalenten trägt man jeweils einen Wert zwischen eins und fünf ein. Damit können Sie beispielsweise die Stärken und Schwächen Ihres Spielverhaltens beim »echten« Golf übertragen. Die Geschicklichkeits-Komponente fällt dann flach: Das Programm berechnet den Schlag basierend auf Ihren strategischen Entscheidungen und den Talentwerten des Charakters. Nicht unpfeifig ist auch die Wahl zwischen verschiedenen Spielsichten. Bei der obligato-

rischen 3D-Perspektive können Sie optional den eigenen Golfer aus größerer Distanz betrachten (bringt die Landschaft besser zur Geltung). Übersichtsfanatiker probieren Ihr Glück mit der »Top View« aus der Vogelperspektive. Allerlei veränderbare Details bei der Grafik-Darstellung machen das Programm auch auf kleineren Systemen mit 8 MByte RAM gut spielbar. Für die höchste Finessenstufe bei ein paar tausend Farben brauchte es dann schon 16 MByte und einen Pentium der gehobenen Mittelklasse.

Zu den exotischen Features gehört die Wahl zwischen drei Ballsorten (da weiß man wenigstens, wem man beim Versenken im Tümpel konkret nachweint). Die Statistiken der verschiedenen Spielfiguren und die besten Ergebnisse auf den beiden mitgelieferten Golfplätzen werden gespeichert.

(hl)



Ein und dieselbe Szene mit unterschiedlichem Grafikaufwand. Zwischen High End und Low End gibt es auch diverse moderate Detailstufen.



Dank Grid und Neigungsanzeige am unteren Bildrand werden Sie vor dem Putt gut informiert.

## HEINRICH LENHARDT



Hui, mutig. Kurz vor Links LS (siehe Kasten) traut sich Grolier mit einer neuen Goltsimulation auf den Markt. Nun wäre es bequem, den Neuzugang mit einem oberflächlichen »Wer braucht das noch?« abzutun. Wer sich aber ein wenig mit dem Programm beschäftigt, entdeckt einige erfrischende Ansätze.

Die Grafik von Greg Norman geriet manierlich und relativ flott – schade, daß höhere Auflösungen als 640 mal 480 Pixel nicht geboten werden. Der Spielablauf ist bar großer Innovationen, aber solide, unterhaltsam und angenehm bedienbar. Vor allem aktive Golfer werden sich über den Simulations-Modus freuen. Hier konzentriert man sich ganz auf die (gar nicht wenigen) strategischen Aspekte des Goltsports. Ideal für Klickmüde Zeitgenossen, die sich sonst immer furchtbar bei der Action-Steuerung verhasen. Die Präsentation ist abgesehen von Gregs Loch-Annäherungstips etwas lieblos. Kein spannender Turniermodus à la »PGA«, keine Multi-Player-Gimmicks Marke »Links LS«. Und so schön der Wechsel zwischen verschiedenen Grafikansichten auch ist, würde ich gern Karten-Window und 3D-Fenster gleichzeitig sehen – aber Pustekuchen. Unterm Strich ein erfreuliches Programm, das ich dennoch nicht aus dem Stand kauen würde. Lenhardts Rat an die Golder-Gemeinde: Erst einmal Links LS abwarten und dann entscheiden – wir lesen uns in vier Wochen wieder.

## GREG NORMAN ULTIMATE CHALLENGE GOLF

Hersteller:	Grolier	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Vier (an einem PC)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Schlecht
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht v.

## PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JÖRG: ★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★

HEINRICH LENHARDT:



# THE ELK MOON MURDER

Krimi-Adventures kommen derzeit groß in Mode. Activisions Genre-Beitrag führt Sie in die verschlafene Wüstenstadt Santa Fe im mittleren Westen der Vereinigten Staaten.

**W**enn Ihr Boß, Chief Weber vom Santa Fe Police Department, Sie auf der Stelle sehen will, verheißt das normalerweise nichts Gutes. Anna Elk Moon, eine Indianische Künstlerin, die für ihre Töpferarbeiten weit über die Stadtgrenzen hinaus bekannt ist, wurde mit einem Kopfschuß tot in ihrem Atelier aufgefunden. Weil die amerikanische Bevölkerung sehr sensibel auf Gewalttaten gegenüber den Ureinwohnern reagiert, hat sich bereits das FBI eingeschaltet. Chief Weber hat es jedoch geschafft, dort fünf Tage Ermittlungsaufschub zu erwirken, damit Sie und Ihr Kollege Night Sky den Fall möglichst ohne landesweites Aufsehen aufklären können. Night Sky ist ebenfalls Indianer und übernimmt die Gesprächsführung mit den Verdächtigen, Freunden und Feinden der Toten. Das ist deswegen hilfreich, weil die Ermittlungen Sie auch in den Pueblo von Santa Fe führen werden, in dem noch etliche Indianer leben. Diese geben bereitwilliger Auskunft, wenn sie von einem Landsmann befragt werden.

Ob die vier Hobbydetektive aus dem Café wirklich keine Ahnung haben?



Suchen Sie den Tatort gründlichst ab, um kein Indiz zu übersehen.



Chief Weber gibt Ihnen und Night Sky zu Beginn die wichtigsten Fakten über den Mord.

Sie besuchen als erstes das Atelier der Toten, sichern eventuelle Spuren und sprechen mit dem Ehemann der Künstlerin, dem Anthropologie-Professor Jack Gordon. Er hat die Tote auch als vermeintlich Letzter noch lebend gesehen. Seiner Meinung nach steckt vermutlich Annas Ex-Mann Roy Elk Moon, ein Indianer aus dem Pueblo, hinter der Sache. Dieser habe es nie überwunden, daß sich Anna von ihm getrennt hat und zu einem Weißen gezogen ist. Außerdem ist Roy berüchtigt für Gewalttätigkeiten gegen Anna. Schnell entfaltet sich eine Geschichte, die jedem Fernsehkrimi Ehre machen würde. Der skrupellose Ed Snyder plant,

## ROLAND AUSTINAT



Wow! Lichtjahre trennen »The Elk Moon Murder« von der »Affäre Morlov«. Die heiße, staubige Atmosphäre von Santa Fe kommt prächtig rüber und läßt das Abenteuer-Herz höher schlagen. Die Geschichte um die ermordete Anna Elk Moon ist äußerst stimmungsvoll und professionell in Szene gesetzt worden. Auch die Schauspieler besetzen ihre Rollen nahezu perfekt, obwohl sie bis auf Amanda Donohoe (L.A. Law, spielt Karen Gordon) in Deutschland eher unbekannt sind. In den Kulissen sind liebevoll Details und Anspielungen versteckt. So steht bei Naturschützer Paul Behlen eine Schachtel mit dem Weltraumspektakel »Wing Commander 3« im Regal.

Sehr gute englische Sprachkenntnisse sind allerdings unbedingt erforderlich, da die Personen nicht an Akzenten und Alltagsausdrücken sparen. Das fällt besonders stark bei den Indianern auf, für die das Englische nicht unbedingt die Muttersprache ist. Ansonsten ist Elk Moon Murder sehr benutzerfreundlich. Die Bedienung des PDA ist genial einfach, und obwohl vorhanden, mußte ich den »Hilfe«-Knopf auf dem Display kein einziges Mal anklicken.

Ein Wermutstropfen soll hier nicht verschwiegen werden: Elk Moon Murder krankt am »Vollgas-Syndrom«. Die fünf Ermittlungstage hat ein geübter Spieler in ähnlich kurzer Zeit wie das nicht sehr komplexe Adventure von LucasArts durchgespielt.



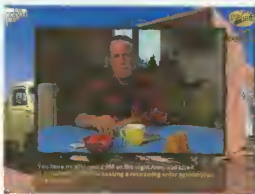


Je nach  
Gesprächs-  
verlauf  
können Sie  
auf der  
Karte von  
Santa Fe  
neue Orte  
anklicken.



in der Nähe des Pueblos ein Kasino zu eröffnen, und wird von dem zwielichtigen Sonny Two Feathers unterstützt. Anna Elk Moon war mit vielen anderen gegen dieses Projekt und ist zusammen mit Jack am Abend vor ihrem Tod auf einer Bürgerversammlung gegen das Kasino gewesen. Außerdem hatte sie an der Restaurierung eines alten Anasazi-Gefäßes gearbeitet, das nach ihrem Tod wie vom Erdboden verschluckt zu sein scheint. Es sollte den Bewohnern des Pueblos zurückgegeben werden, denen es Anfang des Jahrhunderts unrechtmäßig zusammen mit anderen Wertgegenständen entwendet worden war. Dagegen hat Ronald Ames, Neffe der jetzigen Besitzerin Astrid Ames etwas, denn er meint, daß Astrids Schwester ihm das Gefäß versprochen habe.

Schon bald stellt sich heraus, daß fast jeder Einwohner der Stadt etwas mit der Toten zu tun gehabt hat. Der Besitzer einer Kunstgalerie und Anna haben sich im Streit getrennt, der Gärtner wurde wegen Kokainmißbrauchs gefeuert, und die Ex-Frau von Jack Gordon spielt ein geheimnisvolles Spiel. Das alles macht es Ihnen und Ihrem Kollegen bei den Ermittlungen nicht einfacher, weil fast jede dieser Personen ein Mordmotiv haben könnte. Nach den ersten zwei Tagen überschlagen sich dann die Ereignisse – lesen Sie diesen Abschnitt nicht weiter, wenn Sie sich beim Spiel noch überraschen lassen wollen. Im Auto eines Verdächtigen werden eine Pistole und mehrere indianische Kunstgefäße gefunden, darunter auch das vermisste Stück. Der Stammesälteste des Pueblos, Joe Edeta, entlarvt es jedoch als Fälschung. Kurz darauf bekommen Sie einen Anruf



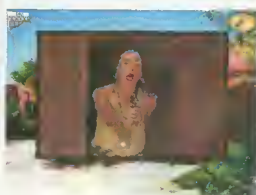
Weiß Annas Ex-Mann Roy Elk Moon mehr, als er zugeben will?

Waffe und feuert auf Sie. Während des Spiels gibt es hingegen kaum

Gelegenheiten, bei denen Sie das verführte Ermittlerende ereilen könnte. Natürlich können Sie auch jederzeit speichern.

**Technik-Tip:** Elk Moon Murder ist als Hybrid-CD für PC und Mac geeignet und kann darüber hinaus wahlweise unter DDS oder Windows 95 installiert werden. Wir testeten das Spiel unter Windows 95, dabei werden DirectX und der High-Color-Modus unterstützt. Die Videos im Halbzeilenformat laufen auch auf einem 486 DX2/66 mit 8 MByte Hauptspeicher noch flüssig, 16 MByte RAM können allerdings gerade unter Windows 95 nicht schaden. (ra)

le gegen Spielende sollte man vorsichtig sein – wollen Sie dem falschen Verdächtigen die Handschellen anlegen, so zückt er, schließlich sind wir ja in den USA, schon mal seine



Das Leben als Detective ist nicht ganz ungefährlich.



Das PDA bietet einen schnellen Überblick über Beweise und die bisher vernommenen Personen.

## THE ELK MOON MURDER

Hersteller:	Activision	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	MS-DOS, Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht v.

## PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JORG: ★★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★★

ROLANO AUSTINAT:





**Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell**

**Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54**

**E-Mail: 100255.1073@compuserve.com**

BESTELLANNAHME: MO. - DO. 9<sup>00</sup> - 18<sup>00</sup>, FR. 9<sup>00</sup> - 17<sup>00</sup>

**Laden in KASSEL**

**Fünffensterstraße 9**

Fuhlensterstraße 9

## Laden in AUGSBURG

Karolinenstraße/Ecke Karlstraße

Mo. ~ Fr. 9<sup>00</sup>-13<sup>00</sup> + 13<sup>30</sup>-18<sup>00</sup>,Sa. 9<sup>00</sup>-12<sup>00</sup> Uhr**Versand in Österreich**

**Tel.: 027 63/20 47 - Fax 027 63/20 31**

Mo. - Fr. 9.00-17.00 Uhr  
Sa. - So. 10.00-18.00 Uhr

Umrechnungsmodus: DM : oS = DM x 8

Versand Service GmbH

### PC/IBM-Disketten

DELTA -V- 3,5  
HUGO DTANL. 3,5  
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT  
MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELDO-PUNKTE) K.DT.  
MEPHISTO 3IDEON KOMPL. DT  
MEPHISTO PC SCHACHSCHULE KOMPL. DT  
PER OKYD KOMPL. DEUTSCH  
SIM TOWER KOMPL. DEUTSCH  
STARLORD KOMPL. DEUTSCH  
TOY STORY SCREENSAVER (BUENA VISTA) 3,5\*

## CD-ROM-GAMES

3 D ULTRA FINALE & MAUSMATE  
5TH MUSKETEER KOMPL. DT.  
7TH GUEST  
11TH HOUR KOMPL. DT.  
ABUS KOMPL. DT.  
ACES OF THE DEEP & MAUSMATE  
ACE OF HEAVEN CLASSIC "SIERRA"  
ACROBATIC MOVIE KOMPL.  
AFTER LIFE "LUCAS ARTS - ENGL. VERS.  
AM 64 D LONGSHOT KOMPL. DT. (JERIN)  
AIR BUCKS DART AUFTRETT.  
ARTS PARKER, COMEDY DEUTSCH &  
ALBION INGL. LOSUNGHEFT KOMPL. DT.  
AL UNZER J.R. CARLOS RACERWIM 55 GP DT.  
ALONE IN THE DARK TRIL. 3 KOMPL. DT.  
AMERICAN AMERICAN "DEUTSCH"  
AMERICA 1981 1985 KOMPL. DT.  
AMERIT "EMPIRES KOMPL. DEUTSCH"  
ANGEL DEUTSCH DT. ANGEL  
ANVL OF DAWN KOMPL. DT.  
ARMORED FIRST KOMPL. DT.

## CD-ROM-GAMES

[illegible]

### CD-ROM-GAMES

ORGANIC ART SCREENS-DEUT AT ANLEITUNG	59.90
ORNSCHUBER R	59.90
OUTDOOR KOMP. DEUTSCH	29.80
PANZERGERNERAL, 2 DT ANLEITUNG	30.00
PATRIZIUS KOMP. DEUTSCH	34.90
PC GAMES 2000	59.90
PBA BOWLING (WIN)	25.00
PERFECT PINBALL DT ANL.	42.90
PERFECT RACING (REALITY & CYCLEMANIA) C.A.	59.90
PGA TOUR GOLF 84'S & FIFTH INT. SOCCER	39.00
PINBALL 3 D VDR 21ST. CENTURY DT. ANL.	54.00
PINBALL WAXMAN (WIN) 3D	59.90
PINBALL WIZARD 2000 KOMP. DT.	79.90
PLAN MAN ARCADE (WIN) 3D K DT	69.90
PLANER 2 KOMP. DEUTSCH	29.90
POLE POSITION 1 KOMP. DT.	39.90
POLICE QUEST 2 KOMP. DEUTSCH	59.90
POLICE QUEST 3 V.I.A.T 2 DT ANL.	29.90
POLICE QUEST 4 KOMP. DEUTSCH	29.90
POOL CHANCE	24.90
POPULUS 3D & POWERMORION (CLASSIC) C.A.	29.90
POWERPLAY HOCKEY DT. ANLEITUNG	59.90
PRINCE RIAL 2 KOMP. DEUTSCH	39.90
PRINT ARTISTS (DRUCKSTUDIO V. SIERRA) K.A.	59.90

### CD-ROM-GAMES

TLT - PINK - LO +2 ANL.	39.90
TIME DATE - COMANDO CAMP. DEUTSCH	58.90
TIME DATE - NIGHTS CHASSE COMPO. DT.	59.90
T-MEX COM. 95 DT.	66.90
TNN FISHING 95 DT. ANLEUTUNG	69.90
TOY + JENNY KID 95 DT.	69.90
TOP GUN "PIRE AT WILL" ENGL. VERSION	48.90
TOPINS PASSAGE + MAUSMETAT	39.90
TOUCHED BY AN ANGEL	29.90
TRANSPORT TYGON + THEME PARK K.D.	29.90
TUNELAND	29.90
TURNER 2 DT. ANLEUTUNG	29.90
TV SPORTS BASKETBALL + 5 GAMES DT. ANL.	14.90
U2 RATTLE AND BURN 95 DT. ANLEUTUNG	14.90
UEFA EURO CUPER 1996 DT. ANLEUTUNG	14.90
ULTIMA VII COMPILATION OF ANIMATION	29.90
ULTIMA VII - THE FIGHT FOR THE WORLD	29.90
ULTIMA UNDERWORLD I & II CLASSICI	29.90
ULTIMATE MIX COMPO. DEUTSCH	69.90
ULTIMATE TRAVEL + MUSIC DT. ANL.	69.90
UNNECESSARY ROUGHNESS 95 DT. ANL.	69.90
UNION RUNNER (LOST IN TOWN) COMPO. DT.	69.90
US VIKING SCOUTS	69.90
VIKING CONQUEST COMPO. DEUTSCH *	69.90

## CD-ROM-MULTIMEDIA

[illegible]

## Soundkarten / Zubehör

FCS MARK II FLIGHT STRC	THRUSTMASTER	129.00
FLIGHT SIMULATOR	THRUSTMASTER	129.00
FORMULA 2 LEKRAID	THRUSTMASTER	219.00
GRAVITY BRIP PAD SPORT SET	INCL. N64	149.00
GRAVITY BRIP PAD SPORT SET	INCL. N64	149.00
GRAVITY ANALOG PRO	TRANSPARENT	249.00
GRAVITY ANALOG PRO	TRANSPARENT	249.00
MS SPOUNDER 3 PC	JOYSTICK	279.00
MS SPOUNDER 3 PC	JOYSTICK	279.00
RUDER PEDALS RSC	THRUSTMASTER	71.00
SCULPTOR 320 32 PIN	DT HANDHOLD	239.00
SCULPTOR 320 32 PIN	DT HANDHOLD	239.00
SL 12S WEAFFON CONTROL	THRUSTMASTER	249.00
SL 12S WEAFFON CONTROL	THRUSTMASTER	249.00
SL ACTION JOYSTICK	THRUSTMASTER	25.00
SL ACTION JOYSTICK	THRUSTMASTER	25.00
LOGITEC WINMAN EXTEND		119.00
ACTION REPLAY VERSION 4	DT HANDHOLD	119.00
ACTION REPLAY VERSION 4	DT HANDHOLD	119.00
FREEMED GAMES	CASIO	119.00
FREEMED GAMES	CASIO	119.00
GRAVITY JOYSTICK ANALOG PRO		549.00
GRAVITY JOYSTICK ANALOG PRO		549.00
PRO DEADMAN PEDALS	DT HANDHOLD	149.00
PRO DEADMAN PEDALS	DT HANDHOLD	149.00
PRO THROTTLE - CH PRODUCTS		169.00
PRO THROTTLE - CH PRODUCTS		169.00
TAFIN ACTUATOR	120 WATT (PWR)	109.00
TAFIN ACTUATOR	120 WATT (PWR)	109.00
YAMAHA D-105	105 WATTABLE	239.00
YAMAHA D-105	105 WATTABLE	239.00
YAMAHA V-SYSTEM 10	10 WATT SPOOFER	219.00
YAMAHA V-SYSTEM 10	10 WATT SPOOFER	219.00

\* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Preis nur solange Vorrat reicht - Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,90; Vorkasse plus DM 6,00; Ausland, Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Eurocheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!  
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!



# HALL

Sierras innovativer Abenteuerserie mit Rollenspiel-Elementen war der große Durchbruch lange Zeit verwehrt. Die preiswerte Sammlung sollte aber in keinem Schrank fehlen.

Nach »King's Quest«, »Larry« und »Space Quest« bringt Sierra nun auch die komplette »Quest for Glory«-Reihe auf einer einzigen CD heraus. Nicht nur dem Namen nach erweist sich diese Serie als adäquater Kandidat für unsere »Hall of Fame«. Es ist eine der wenigen Adventure-Serien, in die echte Rollenspiel-Elemente eingebaut wurden. Der Heldencharakter läßt sich abspeichern und in die Fortsetzung importieren, so daß Sie auf Wunsch sämtliche Folgen mit ein und derselben Spielfigur bestehen können. Auch wenn Sie sich mit einem neuen Helden ins Abenteuer stürzen, müssen Sie sich bei allen vier Folgen entscheiden, ob Sie als Dieb, Magier oder Kämpfer antreten möchten. Zur Grundausstattung an Charakterwerten verteilen Sie zusätzlich ein begrenztes Punktekontingent frei auf die vielfältigen Talente. Fangen Sie beispielsweise als Dieb an, sollten Sie tunlichst Ihre Fertigkeiten im Schleichen und Schlösserknacken aufbessern, auch ein wenig mehr an Akrobatik und Agilität kann nicht schaden. Der Kämpfer hingegen wird sich mehr auf Waf-



Der dritte Teil der Saga besticht durch liebevoll gezeichnete Grafiken.



In hübscher VGA-Grafik präsentiert sich der Held in Quest for Glory 4.



Quest for Glory 2 blieb grafisch unüberarbeitet. Oben sehen Sie die Kurzbefehle in der Menüleiste.

## QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY

- **Hersteller:** Sierra
- **Hardware:** 1 2 3 4 5
- **Sprache:** Deutsch/Englisch
- **Getestet in:** PC Player 2/94

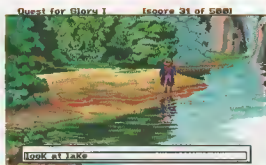
fengebrauch, Werfen und Muskelkraft konzentrieren. Beim Zauberer geht natürlich nichts ohne Magie und Intelligenz. Zudem gibt es Punkte für Vitalität, Glück, Kommunikation, Ausweichen und Ehre. Mit Ausnahme der letzteren können (und müssen) Sie die einzelnen Charakterfähigkeiten im Spielverlauf durch Üben ständig weiter ausbauen. Ihre Fortschritte dabei entnehmen Sie einer Art Heldensteckbrief. Dort sollten Sie auch die »klassischen« Rollenspiel-Werte Gesundheit, Kraft und »Mana«-Power ständig im Auge behalten, damit Ihre Spielfigur nicht vor Erschöpfung verfrüht das Zeitliche segnet oder im Kampf ohne Zauberkraft dasteht. Schließlich ist die Umgebung, in der Sie Ihre Abenteuer bestehen, fast wegen Monsterüberfüllung geschlossen.

Eine Vielzahl solcher Ungeheuer gibt es in der Gegend um das Städtchen Spielburg, dem Schauplatz des ersten Teils, welcher 1989 noch unter dem Namen »Hero's Quest« veröffentlicht wurde. Der leicht ketzerische Untertitel lautete: »So you want to be a Hero«. Sie schicken dabei ein Pixelmännchen, ähnlich wie bei Larry oder Space Quest, über den Screen. Es gilt, jede Menge Abenteuer-übliche Aufgaben zu erledigen, wie beispielsweise die böse Hexe Baba Yaga unschädlich zu machen. Ihr Männlein muß sich auch nach seiner Gilde und einer Übernachtungsmöglichkeit umsehen, da er (in allen Folgen) einem Tag-Nacht-Rhythmus unterworfen ist. Ihren Spielfortschritt entnehmen Sie dem Punktestand. In der »Uversion« funktioniert alles über einen Parser, in den englischsprachige Befehle eingetippt werden. Die Kämpfe gegen Monster laufen auf einem Extrablidschirm und in Echtzeit ab. Diese erste EGA-Version mit 16 Farben ist mehr aus nostalgischen Gründen auf der CD. An die erheblich aufpolierte VGA-

# OF FAME

Fassung mit kompletter Maussteuerung reicht sie natürlich von Komfort und Optik her nicht heran. Dem »Trial by Fire« untertitelten zweiten Teil war ein Aufmöbeln von Grafik und Bedienung leider nicht vergönnt. Der Held findet sich hier in einer orientalischen Stadt namens Shapeir wieder, der Heimat einer Figur aus Teil eins. Er soll dem dortigen Herrscher helfen. Dazu muß er sich mit den vier Elementen anlegen, die dummerweise völlig außer Rand und Band geraten sind. Neben ausführender Erforschung der Stadt stehen Ausflüge in die gefährliche Wüste auf dem Programm. Wie im ersten Teil erleichtern Hotkeys die Eingabe der Befehle für den englischen Parser. Natürlich wird wieder zahlreichen Monstern der Kampf angesagt. Auf den Schwierigkeitsgrad kann ab diesem Teil mittels einstellbarer Arcade-Levels Einfluß genommen werden.

»Man spricht deutsch« könnte das Motto von Teil drei lauten, das optional in deutsch installiert werden kann und komplett mausgesteuert über die Sierra-üblichen Icons gespielt wird. Laut Untertitel (»The Wages of War«) muß Ihr Held Freunden helfen, einen Krieg zwischen dem Savannenvolk der Simbani und den Leopardenkriegen zu verhindern. Sie können wahlweise Ihre



Zweimal der »Spiegelsee« aus dem ersten Teil, einmal die Originalversion und in überarbeiteter VGA-Fassung.



Mit ein und demselben Charakter in die vierte Runde. Gerade gestiegene Werte erscheinen auf dem Steckbrief rot.

Spießfigur aus dem ersten oder zweiten Teil »mitbringen«. Trotz kleiner Fehler ist die deutsche Übersetzung recht witzig geraten. Die phantasievolle VGA-Grafik tröstet über langwierige Fußmärsche hinweg. Wie es sich für den Orient gehört, müssen Sie im Bazar ordentlich feilschen. Besonders ehrenhaftes Verhalten gibt

Ihnen die Chance, ein Paladin zu werden, für den es exklusiv kleine Zusatzaufgaben gibt. Damit verlorene Kämpfe in der Weite der Wildnis nicht zur verhängnisvollen Begegnung geraten, gibt es zusätzlich zu den üblichen Speicherplätzen eine Autosave-Funktion.

Um Vampire, Knoblauch und Magie geht es im vierten Teil der Saga mit dem Nebentitel »Shadows of Darkness«. Die Stimmen in dieser Gruselgeschichte um Untote, böse Geister und Wiederbelebung ertönen in englischer Sprachausgabe. Über standesgemäß gestaltete, animierte Icons samt Vampirgeiß und Augapfel schicken Sie Ihren wie gewohnt selbstgebastelten Helden durch ein Land, das an Transylvanien erinnert. Neben genreüblichen Aufgaben gibt es einige Denkspiele, zu denen Sie aber Tips abrufen können. Das Kampfsystem wurde erneut erweitert, so daß die Prügelei optional sogar vollautomatisch abläuft.

Trotz der unterschiedlichen Schauplätze hängen die Stories der bisherigen vier Veröffentlichungen zusammen, sind aber auch ohne Vorkenntnisse und unabhängig voneinander spielbar. Bei manchen Puzzles betreten die unterschiedlichen Charaktere verschiedene Lösungswege. Was der Magier beispielsweise lässig mittels Zauberspruch öffnet, knackt der Dieb elegant mit Dietrich; der Kämpfer haut einfach drauf.

Da Sierra für 1997 den fünften Teil der Serie angekündigt hat, lohnen sich Durchspielen und Charakterspeichern unbedingt.

(ms)

## MONIKA STOSCHKE



Hier gibt es viel(e) Adventures für Ihr gutes Geld. Die Rollenspiel-Elemente bringen echte Abwechslung in den Abenteueralltag. Daß der Spieler selbst für die Fertigkeiten seines Helden verantwortlich ist, gibt es im Genre höchst selten. Wer hier fleißig übt, erhöht seine Werte und Chancen. Die Charaktermerkmale lassen sich merkwürdig durch das Spielverhalten beeinflussen. Da es für die verschiedenen Rollen auch unterschiedliche Puzzellösungen gibt, taugt die Serie für mehrmaliges Durchspielen. Die Zeiteinteilung in Tag-Nachtschritte verstärkt den Rollenspielcharakter. Einige Rätsel sind nur nachts lösbar, aber Ihr Held ermüdet. Das macht den Spielverlauf interessanter. Da der Charakter in die nächste Folge importierbar ist, besteht ein besonderer Anreiz zum Weiterkommen, zumal die individuell erreichten Werte erhalten bleiben. Die gezeichnete VGA-Grafik hebt sich wohltuend vom Video-Blendwerk anderer Serien ab. Einzig die manchmal endlosen Märsche und Gespräche nerven etwas. Anfänger könnten verwirren, daß die Rätsel zwar weitgehend logisch sind, aber nicht unbedingt streng linear gelöst werden müssen. Wahre Abenteuer sollten sich diese Serie nicht entgehen lassen.



# KIDS ASSAULT

Was machen brave amerikanische Kids in ihrer Freizeit? Na, sie bereiten sich darauf vor, später die Rebellenallianz zu begleiten. LucasArts fördert den Nachwuchs derzeit mit einem 3D-Abenteuer für Kinder. Damit das Ganze nicht zu actionlastig gerät, wurde es mit einer ordentlichen Portion Lernstoff angereichert.

Sid und Sally spielen brav im Garten, als ihre Haustiere durch die Hecke ins Nachbargrundstück entweichen. Kurzerhand hinterher geschlüpft finden die Kinder dort aber nur noch steinerne Statuen ihrer Lieblinge vor. Dem Nachbarn, einem leicht zerstreuten Professor Dr. Lazzlow, hat sein Schüler Lodus ein magisches Medaillon geklaut. Mit Hilfe dieses Anhängers verwandelte er alle Tiere zu Stein, um ihre Kräfte zu stehlen. Am Ende zerspringt das Amulett in fünf Teile. Rettung gibt es nur, wenn die Tierwelt wiederbelebt und das Medaillon zusammengefügt wird. Die clevere Riesenschnecke Mortimer, ein Freund des Professors, dient als Fortbewegungsmittel. Die Suchaktion nach den fehlenden Teilen des magischen Amuletts geht wahlweise in einer von drei Schwierigkeitsstufen vonstatten. Dabei fliegen Sie als Sid oder Sally auf vorgegebenen Routen durch Savanne, Wald, Eis und Wüste bis zum Schloß des bösen Lodus. Nur gelegentlich dürfen Sie mittels Pfeiltasten zwischen einer Links- und Rechtskurve wählen.

## MORTIMER

- Hersteller: LucasArts
- Betriebssystem: Windows 95
- Hardware: 1 2 3 4 5
- Sprache: Englisch

Ihre »Flugschnecke« Mortimer ist für den Weg durch die einzelnen Levels gut ausgestattet. Mit einem Revitalisierer müssen Sie die versteinerten Tiere durch Treffer wiederbeleben. Dabei wird der Mauszeiger zum Fadenkreuz, optional können Sie per Joystick lenken und feuern. Jede reanimierte Tierart erscheint als Symbol auf dem Armaturenbrett des Cockpits. Zwischendurch machen Ihnen ein paar geflügelte Helfer des Bösewichts das Leben schwer und versuchen den Schutzpanzer des Weichtiers zu zerstören. Ist die Panzerung auf Null gesunken, folgt unweigerlich der Absturz, und der Abschnitt beginnt von vorne. Um das zu verhindern, helfen gezielte Schüsse auf die Feinde aus Ihrer Zweitwaffe, der Schleimpistole. Außerdem laden getroffene Ballons die Abwehr auf. Am Ende eines Levels steht ein Tor, das dem Abenteuer musikalisch ein Rätsel präsentiert. Darin geht es stets um Fra-



Mortimer über der Wüste. Am unteren Rand sehen Sie die Symbole der wiederbelebten Tierarten, für die es rechts grüne Talerchen gibt.



Dies ist der Lernbildschirm, auf dem Sie sich über die geretteten Tiere informieren können.



Auch beim Flug durchs Waldlevel müssen Sie auf Mortimers Schutzpanzer achten, denn die grüne Balken markiert.

gen aus der Zoologie.

Wer vorher fleißig für die Wiederherstellung der Tierarten gesorgt hat, darf sich nun mittels Mausclick genauer über deren Lebensweise informieren, um die Frage besser beantworten zu können. In Mini-Videos und kleinen Infoscreens lernt man jede Menge über die Fauna der durchflogenen Landschaft. Mit diesem Wissensvorsprung für die »Schlüsselfrage« am Tor verschaffen Sie sich Eingang ins nächste Level. Das Spiel wird automatisch unter dem anfangs vom Spieler eingegebenen Namen gespeichert, so daß Sie im zuletzt erreichten Level wieder einsteigen können. Es ist eine komplett deutsche Version geplant, die Sie via Umtauschkarte später erwerben können. (ms)

## MONIKA STOSCHKE



Die Dialoge und trickfilmreifen Animationen in Mortimer sind wirklich witzig. Die technische Qualität bei Grafik und Sound entsprechen dem gewohnt hohen Lucas-Standard. Aber: In der englischen Version ist Mortimer kein Kinderspiel. Da dürfte das tierische Abenteuer englischkundigen Kids und junggebliebenen Spielernaturen vorbehalten bleiben. So gesehen wäre das Programm für »die Großen« ein Vergnügen, aufgrund kindgerechter Rätsel aber nur ein relativ kurzes. Denn Puzzle-technisch ist der Schneckenflug wieder eher für die Jüngeren geeignet. Am besten spielen die Erwachsenen die englische Fassung und überlassen nach dem Umtausch in die deutsche Version den PC ihren Kindern. So kommen alle auf ihre Kosten.



# JUST G00 IT

Das verrückteste Malprogramm aller Zeiten macht auch aus kleinen Kindern begabte Karikaturisten. Und nebenbei revolutioniert Goo noch die Grafikprogrammierung.

Es gibt Programme, die kann man weder mit Worten, noch mit Bildern beschreiben. »Kai's Power G00« gehört dazu. Klar, wir könnten Ihnen jetzt erzählen, daß es sich um eine Bildverarbeitungs-Software handelt, die mit einer neuartigen Technologie namens »Liquid Image« ausgestattet ist und geglättete Bildverzerrungen in Echtzeit vornehmen kann. Doch Power Goo stammt aus den Labors von Metatools, der kalifornischen Grafik-Firma des Exil-Deutschen Kai Krause. Jeder andere Programmierer hätte ein präzises Bildbearbeitungsprogramm geschrieben, mit Dutzenden von Parametern, komplizierten Dialogboxen und einem Profi-Preis. Doch nach ein wenig Spielerei mit den Algorithmen dachte sich Kai: Laß uns eine Karikatur-Software daraus machen. Und so steckt die wahrscheinlich fortschrittlichste Grafikprogrammierung des Jahres 1996 in einem Programm, das jedermann für hundert Mark kaufen und auch sofort bedienen kann.

Kai's Power G00, kurz Goo genannt, verzichtet auf den üblichen Windows-Schnickschnack und bietet vielmehr bunte, freundliche Knöpfe. Auf denen steht »Move« oder »Grow« (eine deutsche Version wird folgen), und wenn man auf die Buttons drückt, passiert erstmal nichts. Vielmehr schaltet man den



Fertige Bilder lassen sich im Filmstreifen unten »speichern« und dann als flüssige Animation abspielen.



Zahlreiche versteckte Spezial-effekte zaubern Windpocken, Schrumpfköpfe oder fiebriges Zittern in die Gesichter.

## BORIS SCHNEIDER



Alle standen um den PC und staunten: Für die einen war die Software so einfach zu bedienen, für die anderen die Ergebnisse zum Brüllen komisch, und ein drittes Grüpplein murmelte unentwegt »Wie machen die das nur? Das geht nicht in Echtzeit, das ist unmöglich ...«. Kai's Power G00 fasziniert mit Sicherheit jeden. Es befolgt die Regel Nummer Eins der Computerkunst: »Tue Dinge, die in der echten Welt nicht funktionieren«. Und das macht es auf eine geradezu bravouröse Art und Weise. Starten Sie Goo auf Ihrer nächsten Party, und die Kartoffelchips und Drinks bleiben stehen. Geben Sie Goo, Ihren Kindern, und der Fernseher ist für Tage vergessen. Oder gönnen Sie sich selbst ein Goo, und machen Sie aus dem Foto Ihres Chefs stundenlang die schönsten häßlichen Fratzen.



Die Bedienung von Goo hält sich an keine alten Standards und ist gerade deswegen so kindisch einfach.



Mit der »Fusion«-Funktion von Goo wird aus zwei Bildern eines - dank intelligenter Bedienung gelingt die Transplantation von Augen, Brillen, Lippen oder anderen Gesichtszügen perfekt.

virtuellen Pinsel damit in den entsprechenden Modus um. Keine lästigen Fragen, keine langwierigen Dialoge: Malen Sie einfach drauf los.

Jede Mausbewegung verzerrt das Bild in Echtzeit. Schwupps, schon ist ein Auge doppelt so groß, die Nase zehn Zentimeter weiter unten und die Mundwinkel bis zu den Ohren gezogen. Eine Bedienung braucht man gar nicht zu lernen, und auch das Handbuch (als farbiges Poster gestaltet) ist mehr als Experimentier-Leitfaden gedacht. Mit spielender Leichtigkeit karikiert man Gesichter (und andere Bilder), macht aus den Bildern einen Filmclip (der in Echtzeit berechnet und abgespielt wird) oder nutzt den speziellen »Fusion-Room«, in dem zwei Bilder kunstvoll ineinander überblendet werden. Statt »Load« und »Save« gibt es »In« und »Out«. Bilder kommen von der Goo-CD (140 Stück werden mitgeliefert), Ihrer Festplatte oder von einem digitalen Fotoapparat von Kodak (dem auch eine Goo-Version beiliegen wird). Raus geht es entweder in eine Bilddatei, einen Videoclip oder auf den Drucker.

THE MUPPET CD-ROM	
► Hersteller:	Metatools
► Betriebssystem:	Windows 95
► Hardware:	1 2 3 4 5
► Sprache:	Englisch

(bs)



# ZU HEISS GEBADET

Mehr Naßzelle als Waterworld – das Bad ist oft sehr fad. Umbauwillinge und kaufkräftige Zeitgenossen

werden mit einem neuen CD-ROM ins Reich der 1000 Spülkästen entführt.

**B**efremdliche Armaturen verwirren die Sinne des Betrachters. Aus den Lautsprechern gluckert und plätschert es so realistisch, daß sich der Harndrang leise regt. Zwischen durch der Schnappschuß eines Wasserfalls, dann gleich weiter mit der Bilderpracht von Designer-Klodeckeln.

»Mein Traumbad ist auch nicht mehr das, was es einmal war. Wer in dieses CD-ROM aus dem Dunstkreis des Home-sweet-home-Blatts »Das Haus« geklickt hat, bekommt die Augen geöffnet. Joe Normalmieter durchlebt schon orgiastische Gefühle, wenn ihm der Bauherr ein Fensterchen in seinen vier Quadratmetern gönnt. Doch vergessen Sie die schrecklichen Zeiten der Selbstzufriedenheit, verärrerlich artikuliert durch die possierliche Formulierung »In meiner Badewanne bin ich Kapitän«. Wer über solche schlichten Freuden erhaben ist, braucht immer komplexere Utensilien zur Bad-Befriedigung.

Das Prinzip »Alle Menschen sind gleiche« kann bereits beim Toilettenpapier-Halter jäh scheitern. Der geschmacklerische Nobelschreiber greift zum Modell »Catalonia«, verchromt und vergoldet, für schlappe 700 Mark – Bürste inklusive. Zur Ehrenrettung der mit rund 600 Artikeln bestückten Marktübersicht sei hinzugefügt, daß sie sich auch erschwierlicheren Objekten der Begierde wie Ikeas Zahnpfutzbechern widmet – da menschelt es gerade zwischen den Spülungen.

Neben der ebenso kuriosen wie reich bebilderten Produktschau offeriert die CD einen unflexiblen Bad-Grundriß-Designer, den

drollig-doofen Psychotest »Welcher Bad-Typ sind Sie?« und Video-Interviews zu den Designtrends (Kunststoff ist wieder schwer in Mode!). Wer nicht gerade rein zufällig eine Inspiration für die Sanitär-Sanierung seines Eigenheims benötigt, findet also primär putzig-nutzlosen Software-Splunder der Programmteil »Do-it-yourself«. Doch nach Absol-



Die kleinen Tips zu großen Vorhaben sind oberflächlich. Unbedarftes Vermögen und die damit verbundene Sehnsucht nach einem soliden Handwerker scheinen vorprogrammiert.

## Nützliches und Dekoratives



Hersteller:  
Siedle

Produktname:  
Tur- und Haustelefon Modell HT 611-01

Produktbeschreibung:  
Beim Rasieren Haus und Hof überwachen: Die Flixtastatur am Monitor steuert die Videokamera am Hausingang, rückt jeden Besucher ins Bild. Sechs weitere Tasten für Türöffner, interne Rufverbindungen und andere Funktionen.

Preis:  
Ab ca. 3470 DM (8-W-Monitor), ab ca. 5400 DM (Farb-Monitor)

Das gefällt Zurück

Mein Gott, wie konnte ich bislang nur ohne diesen nützlichen Apparat leben? Gleichzeitig rasieren und dabei Leute überwachen, die vor meiner Haustür rumlungern – wie praktisch! Was, und die Farbversion kostet nicht mal 6000 Mark?

16-Bit-Farbtiefe und munter dahinscherender Sound sorgen für ein gediegenes Ambiente.



vierung dieses Computer-Crashkurses würde ich es mir nicht unbedingt zutrauen, kühne Taten wie die »Toilettenmontage im Altbau« zu vollbringen.

Wer tatsächlich kurz vor der Bad-Renovierung steht, wird dieser CD die eine oder andere Information entlocken können. Allerdings hält sich der Praxisnutzen angesichts einer gewissen Oberflächlichkeit in Grenzen. Wer die 70 Mark lieber in Fachliteratur und Fliesenkatalog investiert, hat mehr vom Leben (zumal das Anschleppen des PCs in die Bauruine mit gewissen Komplikationen verbunden ist).

Dann war da noch der Product-placement-Malus: Hinter dem unschuldigen Antlitz einer Bauspar-Berechnung lauert gleich das Icon der LBS. Und bis man das Programm endlich verlassen darf, wird einem beharrlich Werbeblatta über die Postille »Das Haus« angeboten. Irgendwas muß man ja bei der Entwurfung seines neuen Designer-Lokus lesen... (hl)

## MEIN TRAUMBAD

HERSTELLER:  
Navigo

PREIS:  
ca. 70 Mark

HARDWARE-MINIMUM:  
486er, Super VGA (640 x 480),  
8 MByte RAM für Windows 3.1;  
16 MByte RAM für Windows 95.

PRAKTISCHER NUTZEN:  
Aus einem unbedarften Badbenutzer wird so leicht kein Do-it-yourself-Berserker.

ORIGINALITÄTSFAKTOR:  
Ourch die Toiletten-Marktübersicht muß man sich einfach mal geklickt haben.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:  
Einrichtung eines »Traumbades« treibt jeden ehrbaren Normalverdiener in den Ruin.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:  
Feucht-fröhliches für Fliesen-freaks.



# AlfaTwin

„Das neue Zauberwort für Zweispielergames heißt

AlfaTwin“ (PC Spiel 6/96)

„Eines der lästigsten Probleme des PC wurde endlich

gelöst!“

PC Player 7/96

Ein vollkompatibler Gameport (Soundkarte) unterstützt zwei Joysticks mit jeweils zwei Feuerknöpfen bzw. Funktionen. Zusätzliche Funktionen wie vier Feuerknöpfe oder Saltatruder, Schiebkonsole oder Coala Cab werden bei einem gleichzeitigen Betrieb von 2 Joysticks nicht unterstützt.



„Zwei-Spieler-Modus“ - Gemeinsam spielen an einem Gameport (Soundkarte). Beide Joysticks können gleichzeitig im „Zwei-Spieler-Modus“ betrieben werden, wenn es das Spiel erlaubt.



„Ein-Spieler-Modus“ - „Automatischer Joystick-Umschalter“ Drücken Sie einfach den Feuerknopf von dem Joystick, mit dem Sie spielen wollen, und schon stehen Ihnen alle Funktionen des ausgewählten Joysticks zur Verfügung.



Man kann bis zu 3 AlfaTwins hintereinander schalten (kaskadieren) um die freie Welt zwischen 4 verschiedenen Joysticks zu bekommen. Ein extra langes Kabel (180 cm) sorgt für mehr Spielvielfalt durch mehr Bewegungsfreiheit ohne lästiges Umstecken am Computer. \*Anmerkung: Um alle Funktionen von AlfaTwin nutzen zu können, muß Ihr Gameport (Soundkarte) alle Funktionen des Joysticks unterstützen.

## Alfa Twin Presestimmer:

England  
„AlfaTwin“ macht, was es soll, und bringt seine neue Dimension ins PC-Spielen. Sehr brauchbar!  
CD ROM today 6/95

## Japan

„Um den PC zu einer populären Spielhardware zu machen, ist es unerlässlich, zu zwei Spielern zu können. Es macht keinen Spaß, mit Pad gegen Tastatur zu spielen. Jetzt gibt es AlfaTwin.“  
DOS/V 3/96

## Deutschland

„Durch die einfache „Plug and Play“-Installation und den günstigen Preis von DM 39,- empfiehlt sich dieses sinnvolle Produkt für jeden ambitionierten PC-Spieler.“  
PowerPlay 9/95  
„Eines der lästigsten Probleme des PCs wurde endlich gelöst... das krasse 40

Mark teure Gerät erfüllt so viele Funktionen auf einmal, daß man schon nach Minuten ohne nicht mehr leben könnte.“  
PC Player 7/96

„Das neue Zauberwort für Zweispieler-Games heißt AlfaTwin... schon im letzten Jahr sorgte die Joystickweiche für Aufsehen in England.“  
PC Spiel 6/96

**Geschütztes  
Gebrauchsmuster**



## Händleradressen

- Joystick GmbH**  
Ankerstr. 1004  
50183 Köln  
020/39731363
- Reinhold Weiss Complay**  
Wiederhof Platz 4  
51373 Leven Kusen
- Software Corner Kuhn GmbH**  
Gardener Str. 38  
52056 Aachen  
0241/533131
- Versand 99 GmbH**  
Bergstr. 16 A  
57249 Schwerte  
02403/21188
- Multimedia Soft**  
Josef Schreppelstr. 50  
52349 Olpe  
02421/28180
- Arcon GmbH**  
Ankerstr. 17  
40169 Frankfurt  
059/7761010
- Soft & Sound Software GmbH**  
Bohnholte, 13  
66538 Huxmühlen  
06821/26797
- Soft & Sound R. u. T. Brust**  
Kreuzstr. 18  
66578 Schiffweiler  
06821/632163
- Point of Media**  
Münster 48  
71634 Ludwigsburg  
07141/924566
- Schmidt & Fuchs Computertechnik**  
Hauptstr. 17-19  
73092 Heisingen  
07161/943210
- PC Fun Computerspiele**  
Vertrieb GmbH  
Schillerstr. 22  
00336 München  
089/571269
- Gosse IT**  
Schellbergstr. 44  
87488 Betzgo  
0831/511670
- CD ROM-CENTER**  
Odenstr. 4  
90429 Nürnberg  
0911/2877083
- Symptoms**  
3 mal in Regensburg  
8941/43454
- CD ROM-CENTER**  
Hewenstr. 20  
Erlangen
- Griffhändler**  
P.O. Box Marketing u. Vertr. GmbH  
Ruhstr. 2  
46049 Oberhausen  
0208/201788
- Griffhändler**  
Graf Electronic  
Passauerstr. 13  
94133 Röhrenbach  
06882/9605-0
- Vertrieb Schweiz**  
A&T CD-ROM Spiele  
3662 Saffingen  
033 457001
- Vertrieb Österreich**  
A.R.T. Computersysteme GmbH  
Feldstraße 13  
3300 Anstetten  
07472/635660

## Ein weiteres Alfa Data Produkt



AlfaCommander Pro

### AlfaCommander Pro Presestimmer:

...sticht die solide Verarbeitung von Anfang an ins Auge: an den Stellen, die hoher Belastung ausgesetzt sind, schützen Metallteile die Innenen.

Der Vorteil dieses Systems liegt auf der Hand - mittels einer einfachen Pro-

grammerroutine kann der Benutzer häufig gebrauchte Tastaturkommandos oder -kombinationen auf die sieben Joystickknöpfe verteilen und abspeichern... bis zu 28 verschiedene Tastaturkommandos.“

PC-Games 7/96

„Viermal sieben Tastatur Shortcuts können (ohne Software!) auf die Buttons umgelegt werden, insgesamt ergeben sich also 28 Speicherplätze...“

PowerPlay 7/96



ALFA DATA Deutschland

AB Union GmbH

AB Union GmbH • Lise-Meitner-Str.1 • 85716 Unterschleißheim • Tel. +49 (0)89 / 3 21 10 33 • Fax +49 (0)89 / 3 17 49 57

Head Office: 3F.No.8, Lane 263, Chung Yang Rd. Nankang, Taipei, Taiwan, R.O.C.

Tel.: (+886-2) 788-5775 • Fax (+886-2) 788-5791 oder 6510330

http://ourworld.compuserve.com/homepages/AB\_Union

Händlerangaben  
erwünscht

Griffhändler Österreich  
Newday Datenysteme GmbH  
Goldschütz, 93  
1150 Wien  
0043-1 9821005





# ACHT-UNG, FALLE!

Test: 8x-Laufwerke

**Schnell und bezahlbar sind sie, die CD-Laufwerke mit achtfacher Drehzahl. Für 486-PCs dagegen bringen sie bei Spielen mehr Schaden als Nutzen.**

**E**igentlich wäre es so schön: Alle hier getesteten CD-Laufwerke bringen die Silberscheiben auf die achtfache Drehzahl eines Audio-CD-Players, sind leicht zu installieren und kosten nur zwischen 200 und 400 Mark. Voll nutzen kann diese neuen Datenscheider aber nur der Besitzer eines Pentium-PC mit schnellem Festplatten-Controller. An einem PC mit 486-Prozessor betrieben, macht der ganze Rechner fast nichts anderes mehr, als die Daten des CD-RDMs entgegenzunehmen. Das ist beim Installieren eines Programms nicht weiter schlimm, wenn aber während des Spiels häufig nachgeladen wird (Paradebeispiel: »Wing Commander 4«), bleibt das System für einen Moment schlicht stehen. Die Gründe dafür sind einfach: Ein 8x-Laufwerk liefert im günstigsten Fall bis zu 1,2 MByte pro Sekunde an den Rechner. Schon beim Kopieren ist das eine Datenrate, die nur wenige Festplatten überhaupt aufnehmen können.

Während eines Spiels mit viel Grafik und Sound hat der PC dann wahrlich anderes zu tun, als nur die nächsten Daten vom CD-RDM abzuholen. Folglich eignen sich die 8x-Laufwerke nur für einen Pentium-PC ab 90 MHz, bei dem die nötigen Anschlüsse auf dem Motherboard integriert sind. Da bei diesen Rechnern der PC ohnehin vom Datenschaffeln via Festplatte und CD-RDM etwas entlastet ist, und zudem mehr Prozessor-Power zur Verfügung steht, bricht die Leistung beim Spielen und gleichzeitigem Lesen von der CD nicht ein.

## Kein CD-ROM an die Soundkarte!

Hinsichtlich der Installation verhalten sich moderne CD-Laufwerke wie gewöhnliche Festplatten: Herstellereigene Stecker sind out. Alle Laufwerke dieses Tests verfügen über eine »Enhanced IDE«-Schnittstelle, für CD-RDMs oft auch ATAPI oder schlicht IDE genannt. Sie werden idealerweise an einen eigenen IDE-Stecker angeschlossen (siehe Textkasten auf Seite 128), lassen sich aber bei Platznot auch mit einer Festplatte am selben Kabel betreiben.

Wer seinen Rechner jetzt von einem alten Doublespeed-Laufwerk ausgehend aufrüsten möchte, sei eindringlich gewarnt: Die 8x-

Laufwerke dürfen nur an einen IDE-Anschluß gesteckt werden! Die zahlreichen mit »CD-RDM« betitelten Schnittstellen auf älteren Soundkarten dienen meist für alte, herstellereigene Laufwerke wie von Mitsumi, Sony oder Panasonic. Auch wenn diese Stecker einem IDE-Anschluß ähnlich sehen, sind sie anders beschaltet. Wird daran eines der aktuellen CD-RDMs angeschlossen, ist vom schlichten Stillstand des Rechners bis zum Kabelbrand alles möglich.

Die Aufrüstung eines älteren PCs macht ohnehin wenig Sinn: Wer noch einen 486er oder einen Pentium mit einem gut funktionierenden Quadspeed-Laufwerk sein eigen nennt, muß nicht upgraden. Im Schnitt bringen die 8fachen in der Praxis nur 30 Prozent mehr Lesegeschwindigkeit als ein 4faches. Praxis heißt in diesem Fall: beim Installieren eines Spiels oder dem Nachladen während des Spielablaufs. Technische Benchmark-Programme melden freilich viel höhere Steigerungen beim Wechsel von 4-fach- zu 8fach-Laufwerken, doch bei diesem Test blieben all die feinen Meßhelfer brav in der Schublade. CD-Laufwerke sind sich sehr ähnlich, die Leistungen liegen eng beisammen: Das schnellste Laufwerk, Toshiba XM-5602B, ist gerade mal 20 Prozent schneller als das Schlußlicht des Test von der Firma Diamond/Digics Storage.

Es kommt neben der Geschwindigkeit vor allem auf Praxistauglichkeit an, die Handhabung, Ausstattung und Installationsfreundlichkeit umfaßt. Deshalb werden diese Kriterien ähnlich unseren Spieltests als Gesamtergebnisse des Tests auch in der nebenstehenden Tabelle zusammengefaßt.

Dennoch ist die Verlockung ob der niedrigen Preise (das zweit-schnellste Laufwerk von Mitsumi kostet gerade mal 200 Mark) groß. Doch dieser Preisverfall hat noch einen anderen angenehmen Nebeneffekt: Gute 4x-Laufwerke sind noch in großen Stückzahlen im Handel und geradezu billig. Das bewährte Toshiba XM-5302B wurde schon unter 100 Mark gesichtet. Wenn es also auf das letzte Quentchen Speed nicht ankommt, und zudem noch ein 486-PC seinen Dienst tut, sind die 4fachen noch eine gute Alternative. Für diese Rechner gilt zudem: Ein schnelles CD-



RDM ist immer noch kein Ersatz für eine große Festplatte. Wohl um die Nachladeprobleme wissend, bieten die Hersteller von kritischen Spielen Installationsoptionen bis zu einigen 100 MByte an. Ein Transfer von der Festplatte läßt sich auch während eines Spiels noch leichter erledigen als das mit CD-ROMs möglich wäre, und so treten auch die mit Wing Commander 4 beschriebenen Aussetzer auf einem 486er nicht mehr auf, sobald so viel wie möglich kopiert wurde. Umgekehrt bieten 8fach-Laufwerke auf kleinen PCs wieder einen Vorteil, da die großen Installationen schneller ablaufen.

### Wie schnell noch?

Allen Unkenrufen zum Trotz ist eine weitere Steigerung der Drehzahl noch möglich: Octek und Pioneer liefern demnächst schon die ersten CD-Laufwerke mit zehnfacher Drehzahl aus. Ein Ende ist erst abzusehen, wenn im nächsten Jahr die DVD-Laufwerke erscheinen (Digital Video Disc), doch damit ist dann auch die herkömmliche CD-ROM noch auf Jahre nicht abgemeldet. Die DVD bringt durch die höhere Dichte (zuerst knapp 5 GByte auf einer Disc) auch einen Geschwindigkeitsvorteil, so daß echte High-End-Anwendungen darauf ablaufen können, wobei 8fach-Laufwerke für die meisten Zwecke ausreichen. Als Beleg ein kleines Rechenexempel: Würden die Videos auf unserer CD-ROM der Plus-Ausgabe unabhängig vom Rest des PCs ein 8x-Laufwerk voll ausreizen (Datenrate: 1,2 MByte pro Sekunde), so würden nicht einmal mehr zehn Minuten Film auf eine CD passen.

### CD-Modeerscheinungen

Da das Wettrennen also gelaufen ist, konzentrieren sich die Hersteller auf andere Details: Allen CD-Laufwerken liegt ein Audio-Kabel für den Anschluß an die Soundkarte bei, NEC liefert sogar eines mit mehreren Steckern für exotische Boards. Octek steckt ein Y-Kabel zur Stromversorgung ins Paket, damit im PC durch das CD-ROM kein Anschluß verloren geht. Statt derlei Nützlichem warten Diamond, NEC und Toshiba mit purem Luxus auf: Der zusätzliche, digitale Audio-Ausgang dieser Laufwerke dürfte in den allermeisten PCs nutzlos ein. Einzig Profi-Musiker können damit etwas anfangen, und High-End-Musikfreaks mit externem Digital/Analog-Wandler werden keinesfalls einen lärmenden und störschaltenden PC neben ihrer Anlage dulden.

Jeder Anwender profitiert aber von den mittlerweile wirklich bei jedem Laufwerk vorbildlich beschrifteten Anschlüssen. Verdreh-

Ausgesprochene Benchmark- und Tuning-Freaks haben diesmal keine Chance: Alle CD-ROMs sind vom Prinzip und in diesem Testfeld auch hinsichtlich der Drehzahl gleich, und haben eine einfache Aufgabe. Da ein CD-Laufwerk nur lesen kann, soll es das schnell und zuverlässig tun. Für Spiele soll dabei eine zügige Installation und ein störungsfreier Spielablauf herauskommen. Also tun wir genau das im MS-DDS-Modus von Windows 95: Wing Commander 4 wird mit seinem eigenen Installationsprogramm immer wieder neu auf einer frisch formatierten Festplatte installiert. Da es sich hier vor allem um drei sehr große Dateien handelt, kopieren wir zusätzlich noch das Verzeichnis \PRODRGRAMM der PC-Player-CD 7/96 auf die wieder formatierte Platte. Dabei handelt es sich um genau 1 DDD Dateien unterschiedlicher Größe mit zahlreichen Unterverzeichnissen. Bei diesen Tests ist der Festplatten-Cache Smartdrive praxisnah mit 2 MByte und Schreibverzögerung aktiv. Die dazu verwendeten CDs sind ladenfrisch, was sich von den Exemplaren zur Überprüfung der Fehlerkorrektur nicht unbedingt behaupten läßt: Der gleichen PC-Player-CD wird mit einem Schraubenzieher ein Kratzer beigebracht, der von innen nach außen immer tiefer wird und schließlich sogar die Alu-Schicht angreift. Jedes Laufwerk muß da irgendwann aufgeben. Die Zahl der noch lesbaren Dateien und die dafür benötigte Zeit entscheiden bei fünf Versuchen über die Qualität der Fehlerkorrektur. Da dabei mit einigen Laufwerken höchst unterschiedliche Ergebnisse auftreten, wird ein weiterer Test mit einer im Alltagsgebrauch zerkratzen und für den Test zur Reproduzierbarkeit gründlich gereinigten Audio-CD durchgeführt. Schließlich werden noch einige Runden mit Wing Commander 4 geflogen, wobei nur die Minimalinstallation aktiv ist. Alle Grafiken, Sounds und Videos werden dabei vom CD-ROM gelesen. Der dafür verwendete 486-PC mit einem UMC-681-Chipsatz und Onboard-Schnittstellen ist dafür gerade eben zu langsam, so daß die gefürchteten Aussetzer beim Nachladen je nach Laufwerk mehr oder weniger stark auftreten. Mit einem 4fach-Laufwerk (Toshiba XM-5302B) treten die Störungen kaum auf, ebenso mit den 8fach-Laufwerken an einem Pentium-PC mit 90 MHz und dem Motherboard Asus TP4XE.

te Kabel bedürfen so schon des Vorsatzes, das schützt die wertvolle Elektronik. Auch die unvermeidlichen Steckbrücken (Jumper) sind gut dokumentiert.

Bietet ein Spiel einmal keinen Soundtrack als Audio-Spuren auf der CD, kann man mit den Laufwerken von Diamond/Optics Storage und Octek auch eine andere Audio-CD zu Gehör bringen: Die integrierten Audio-Tasten machen ein Abspielen ohne Software möglich.

### IM VERGLEICH

HERSTELLER	DIAMOND / OPTICS STORAGE	MITSUMI	NEC	OCTEK	TOSHIBA
Gerät	Stingray 8442	FX B1DT	CDR-14DD	CDR 68B	XM-5602B
Version *)	1.01	U04	3.05	v200	1156
Ca.-Preis	250 Mark	250 Mark	250 Mark	200 Mark	400 Mark
Geschwindigkeit	Schlecht	Gut	Durchschnitt	Durchschnitt	Sehr Gut
Handhabung	Durchschnitt	Gut	Durchschnitt	Gut	Durchschnitt
Ausstattung	Gut	Durchschnitt	Durchschnitt	Sehr Gut	Durchschnitt
Installation	Durchschnitt	Durchschnitt	Sehr Gut	Gut	Sehr Gut

\*) Diese Versionsnummer meldet das Laufwerk an den Geräte-Manager von Windows 95. Es handelt sich um die Version der Firmware, nicht der ein Hersteller-Einfluß auf Geschwindigkeit und Fehlerkorrektur hat. Neuere Versionen müssen nicht diesem Test entsprechen.

## Diamond / Optics Storage 8422 IDE

Das schon über ein halbes Jahr lieferbare Laufwerk war das erste mit achtfacher Drehzahl, und es kennt viele Namen: Das Laufwerk selbst heißt mal 8422, mal Stingray, und Anbieter wie Diamond oder Optics Storage vertreiben das Gerät unter eigenem Namen. Es handelt sich aber immer um das selbe Gerät, vom selben Basishersteller (Optics Storage / DTI) gibt es jedoch auch eine aktuellere Version, von Dtek vertrieben, die wir auf Seite 126 testen.

Der ehemalige Trendsetter, das 8422, kann heute nicht mehr überzeugen: Bei allen Tests schneidet es als langsamstes Gerät ab. Beim Kopiertest mit 1 000 Dateien verschiedener Größe (siehe Textkasten: Tests mit Methode), schaufelt der Testsieger von Toshiba die Daten in exakt drei Minuten auf die Platte, das 8422 braucht eine ganze Minute mehr. Zum Vergleich: Ein Quadspeed-Laufwerk wiederum benötigt nur 17 Sekunden mehr als dieses 8fach-Modell.

Dazu kommt eine recht lange Hochlaufzeit: Nach einem Wechsel der CD dauert es beim 8422 viel länger, bis auf die Daten wirklich zugegriffen werden kann. Da sich das Laufwerk nach fünf Minuten auch in einen Ruhezustand begibt, ist diese Hochlaufzeit besonders lästig. Dadurch bedingte Abstürze konnten während des Tests nicht beobachtet werden.

Mit beschädigten CDs kommt das 8422 dagegen recht gut klar, es braucht auch hier am längsten, die dabei entwickelten Geräusche lassen fast Mitleid mit dem schwer arbeitenden Laufwerk aufkommen. Beim Test mit der Audio-CD leistet sich das 8422 dagegen deutlich mehr Aussetzer als alle anderen Laufwerke, was besonders schmerzt, da Digitalausgang und die Tasten zum Abspielen von Audio-CDs den Musikliebhaber ansprechen. Die werden sich zudem wundern, wenn sie nicht das mitgelieferte Kabel, sondern ein schon vorhandenes benutzen: Die Leitungen für das linke und rechte Signal sind auf dem Stecker vertauscht, worauf aber die Beschriftung hinweist. Kurzschlüsse sind nicht zu befürchten.

Unterm Strich ist das 8422 nicht mehr empfehlenswert, es dürfte aber als Auslaufmodell bald das billigste 8fach-Laufwerk werden.



Als erster auf dem 8-fach-Markt, heute schon zu langsam - dieses Laufwerk stammt im Original von Optics Storage / DTI und hört auch auf den Namen »Stingray 8422«.



Nicht nur preiswert, sondern auch schnell: Das neue Mitsumi FX810T bietet eine neue Mechanik gegenüber älteren Produkten des Herstellers.

## Mitsumi FX 810T

Ob das »T« im Namen des neuen Mitsumi-Laufwerks für »Turbo« steht, wissen wir nicht. Daß die bisher nur durch sehr niedrige Preise und zahlreiche »Tuning-Möglichkeiten« aufgefallene Firma Mitsumi mit dem FX 810T ein recht flottes Laufwerk gebaut hat, steht fest. Es liegt bei allen Tests nur knapp hinter dem schnellsten Laufwerk von Toshiba auf dem zweiten Platz, und kostet dafür nur knapp die Hälfte. Im Detail: Wenn Wing Commander 4 in der höchsten Installationsstufe auf die Festplatte befördert wird, braucht das Mitsumi drei Minuten und 51 Sekunden, das Toshiba ist nur drei Sekunden eher fertig. An der Geschwindigkeit wurde also kaum gespart, dafür aber bei der Fehlerkorrektur. Das FX 810T gibt mit einer zerkratzten CD-ROM schneller auf als andere Laufwerke. Dafür ist es auch das einzige Laufwerk im Test, das dabei einigermaßen konsequent vorgeht. Mehrfache Versuche mit der gleichen CD führten immer wieder bei den gleichen Dateien zu einem Fehler. Was das Mitsumi nicht mag, mag es eben nicht. Andere Laufwerke probieren hier um Minuten länger herum, nur um beim zehnten Versuch auf einmal ein paar Dutzend Dateien mehr von der Scheibe zu holen.

Die beim Quadspeed-Vorgänger FX400 oft im Technik-Treff der letzten Ausgaben bemängelten Geräusche entwickelte das neue 810T im vierwöchigen Dauertest nicht, ein Blick ins Innere zeigt eine veränderte Mechanik. So ist es jetzt nicht mehr möglich, das Laufwerk durch gewaltsames Zudrücken der Schublade bei ausgeschaltetem Rechner zu zerstören. Bitte nicht ausprobieren, ein altes FX400 kracht danach ordentlich!

Auch ein ordentliches Handbuch mit einem Glossar rund um CD-ROMs bringt das Mitsumi mit. Das Installationsprogramm modifiziert jedoch ungefragt die Startdateien, wobei aber Kopien der Originale angelegt werden. Ebenfalls verbesserungswürdig: Auch unter Windows 95 wird ein dort nicht nötiger Treiber eingerichtet. Diese Datei machte auf den Testrechner keinerlei Schwierigkeit, sie verbraucht nur etwas Hauptspeicher. Dem Rotstift zum Dpfer fielen Audio-Tasten und der ohnehin zweifelhafte Digitalausgang - also eher ein Arbeitspferd ohne großen Komfort, aber mit solider Leistung.

Wenn Sie aus  
Ihrer Software  
alles rausholen  
wollen, brauchen  
Sie Extra-Knowhow:



WinWord



Excel



Corel Draw



Quicken



Die aktuellen Versionen von WinWord, Excel, Corel Draw, Quicken und Windows 95 sind heute so leistungsstark, daß Sie entweder Profi sein müssen, um das Spektrum der Möglichkeiten voll zu kennen... oder Sie sich einfach Profi-Knowhow holen!

PC EXTRA ist die definitive Zusammenstellung der besten, neuesten und nützlichsten Tips & Tricks.

Hier haben die Redakteure der Magazine DOS, PC Anwender und Highscreen Highlights all die Lösungen zusammengetragen, die Sie in der täglichen Praxis brauchen und sofort umsetzen können: z.B. Zeit sparen mit Makros (WinWord), professionelle Grafiken (Excel), spezielle Effekte (Corel Draw), Homebanking mit Quicken und vieles mehr!

Bestellen Sie das PC EXTRA jetzt direkt - oder holen Sie es sich ab 12. 8. im Handel!

**100% Software-Wissen  
für nur 9,80 DM!**

Bitte ausgefüllten Coupon an DMV-Verlag, PC EXTRA, CSI, Postfach 14 02 20, B0452 München schicken oder unter 089 - 202 40 215 faxen!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Telefon, Fax

Datum, Unterschrift

## NEC CDR-1400

Von wegen, NEC stellt nur superteure SCSI-Laufwerke mit Display und Caddy her: Nur 250 Mark soll das CDR-1400 kosten, und sein Äußeres ist schlicht: Eine Klappe, eine Taste, Kopfhörerbuchse und ein etwas klein und schmal geratener Lautstärkeregler zieren die Front, sonst nichts. Hinter der Klappe steckt die übliche Schublade, die Konstruktion soll auf Dauer besseren Staubschutz bieten als eine Schublade ohne Schnappdeckel. Hinter diesem kommt die CD-Auflage dann auch recht zackig hervorgeschos-



Halb perfekt: Das Audio-Kabel von NEC paßt an verschiedene Soundkarten, auch solche mit vertauschten Stereokanälen

sen. Jenen Eindruck hoher Geschwindigkeit kann das CDR-1400 dann aber im Betrieb nicht ganz gerecht werden. Sehr knapp hinter dem Mitsumi, liegt es bei den Leistungsmessungen auf dem dritten Platz. In Sachen Fehlerkorrektur ist es jedoch eines der besseren Laufwerke: Was noch zu lesen ist, liest das NEC von einer CD-ROM recht flott, mehrfache Versuche machen sich jedoch bezahlt. Daß Mechanik und Elektronik gut zusammen spielen, zeigt sich auch beim Abhören einer leicht defekten Audio-CD. Das NEC-Laufwerk produziert hier nur ganz kurze Pausen, mehrfache Hänger oder gar knapp abgeschnittene Knacker kommen nicht vor. Einen Track der Test-CD, an dem alle anderen Kandidaten scheiterten, spielte das CDR-1400 im zweiten Durchgang sogar völlig fehlerfrei ab. Gut gelungen ist das deutsche Handbuch, welches in Text und Bild nicht nur zeigt, was zu tun ist, sondern für Einsteiger auch die nötigen Erklärungen liefert. Abgerundet wird der gute Eindruck durch ein Audiokabel, das auf der Soundkartenseite drei Anschlüsse bereithält. Ein Stecker ist mit vertauschten Kanälen sogar doppelt vorhanden. Ein Tip: Das rote Kabel kennzeichnet den rechten Kanal. Unterm Strich ist das NEC sein Geld wert, die Entscheidung zwischen dem gleich teuren und dafür weniger gut ausgestatteten Mitsumi wird im Einzelfall vom Angebot des Händlers abhängen.



Große Klappe, was dahinter. Das NEC CDR-1400 ist nicht allzu schnell, aber dank gutem Handbuch und Universal-Kabel für die Soundkarte leicht zu installieren.



Was Sie hier nicht sehen: Vom Stromkabel bis zu Schraube liefert Oitek alles mit, was ein CD-Laufwerk braucht. Was Sie hier sehen: ein 8-facher, der nur mässig schnell ist.

## Oitek CDR 688

Das CD-Laufwerk im Geschenkarton: Eine bunte Schachtel samt Tragegriff enthält beim CDR 688 nicht nur Laufwerk, Daten-, Audio- und Stromkabel, sondern auch gleich den nötigen Schraubenzieher samt Schrauben. Ginge es also nur um die Ausstattung, wäre das Oitek vor allem dank des sinnvollen Y-Kabels zur Stromversorgung unangefochtener Testsieger. Leider muß dafür aber auch die Geschwindigkeit stimmen, und da leistet sich das CDR 688 einige Schwächen. Daß es beim Installieren von Spielen und dem Kopieren von Dateien durchweg etwas langsamer arbeitet als die restlichen Laufwerke (außer dem Diamond) wäre noch zu verschmerzen. Wenn aber ein Spiel schon läuft, erhöhen sich beim Oitek die Nachladezeiten erheblich. Zwar ist es unwichtig, ob das Laden einer Mission von Wing Commander 4 nun wie beim Testsieger 13 Sekunden oder



Fast perfekt: Oitek liefert sowohl ein Audio-Kabel wie auch ein Y-Kabel zur Stromversorgung mit. Wünschenswert wäre nur ein Universal-Kabel für verschiedene Soundkarten.

wie beim Oitek 16 Sekunden dauert. Die Aussetzer während des Raumfluges treten aber beim CDR 688 häufiger und länger auf als beim Rest der Konkurrenz – wieder mit Ausnahme des ähnlichen Diamond / OTI – Laufwerkes. Zumindest ist es so, wenn ein 486-PC am anderen Ende des Kabels hängt, an einem Pentium-System tauchen diese Störungen nicht auf. Fehler auf der CD wie Schmutz und Kratzer verwirren das Oitek nachhaltig. Die Fehlerkorrektur arbeitet zwar befriedigend, doch wenn dem Laufwerk einmal etwas nicht paßt, dreht die Leuchtdiode durch: Nervöses Blinken beim Zugriff beunruhigt den Anwender nur ein wenig, wenn die Lampe aber auch ohne Zugriffe auf das Gerät gar nicht mehr ausgeht, mag manch einer lange warten – schlimmstenfalls bis der Strom ausfällt. Also: Nicht ins Bockshorn jagen lassen, Auswurfaste drücken. Wenn der PC danach noch auf Eingaben reagiert, ist alles ok. Damit ist das Oitek zwar immer noch kein schnelles, aber dennoch für den Pentium-Besitzer ideales Gerät, gerade wenn Sie zum ersten Mal ein CD-Laufwerk einbauen.



# Machen Sie mit! POWER Software FÜR UNICEF!

Deutsche Software-Industrie und Computer-  
presse präsentieren zum 50-jährigen Be-  
stehen von UNICEF eine Benefiz-CD.

Mit über 30 Vollversionen



Microsoft

Borland



SYMANTEC



ZD Ziff-Davis Verlag

BERTELSMANN  
ELECTRONIC  
PUBLISHING

MAGNA  
MEDIA

TEDAS

CHIP

G.I.B.



HomeOrderTelevision



gebacom

1&1



IMSI



DraftBoard



Für IBM, Compat, PC mit Win 3.x (ab '95). Alle VZ werden anerkannt. Es gelten die Lizenzbedingungen der jeweiligen Hersteller. Änderungen vorbehalten.

## Machen Sie mit: Erst testen. Oder sofort kaufen.

Gegen DM 10,- (werden überwiesen an UNICEF) fordern Sie die CDs an zum ansonsten kostenlosen 30 Tage-Test (keine Disk). Sie können das Produkt nach dem Test zurückschicken oder zu zusätzlich DM 79,- erwerben (DM 40,- davon überweisen wir wiederum an UNICEF). Die CDs beinhalten upgrade fähige Versionen; alle Käufer werden bei den Software-Herstern durch den Erwerb namentlich registriert. Falls Sie die CDs nicht behalten wollen, schicken Sie sie im Paket ausreichend frankiert innerhalb von 30 Tagen zurück. Die Teststellung erhalten Sie, wenn Sie den Coupon ausfüllen und zusammen mit DM 10,- ausreichend frankiert schicken an: EDV-BUCHVERSAND Delf Michel, 42806 Remscheid (Tel. 02191/99 11 00 Fax 02191/99 11 11)

## Testanforderung / Bestellung

PP 9/96

- ☐ Ich will die 4 Benefiz-CDs mit oben genannter Software erst 30 Tage testen und lege DM 10,- bei.
- ☐ in bar ☐ als Scheck
- Nach Ablauf der 30 Tage-Frist werde ich die CDs entweder zu zusätzlich DM 79,- erwerben- oder in einem ausreichend frankierten Paket zurückschicken.
- ☐ Ich bestelle die Benefiz-CDs und zahle direkt DM 89,-.
- ☐ per Scheck vorab
- ☐ per Post/Nachnahme (zzgl. DM 6,-)
- ☐ gegen Rechnung

Firma

Name

Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Tel./Fax

Datum/Unterschrift

Bitte in Blockschrift ausfüllen, ausschneiden und schicken an.



EDV-BUCHVERSAND  
Delf Michel  
Kennwort: UNICEF  
Postfach 10 06 05  
42806 Remscheid

## Toshiba XM-5602B

Im Alphabet an letzter Stelle, beim Test ganz vorne: Das schnellste Laufwerk kommt von Toshiba. Egal, ob Spiele mit einem eigenen Programm installiert oder schlicht mit einem DOS-Befehl auf die Platte kopiert werden, das XM-5602B macht es am schnellsten. Auch ein Nachladen während des Spielablaufs erledigt dieses Gerät fix und mit relativ wenig Belastung der Rechenzeit – für 486er ist das jedoch immer noch zu viel. Beim Fliegen mit Wing Commander 4 gibt es mit dem Toshiba kleine Aussetzer, sie treten aber deutlich seltener und weniger gravierend auf als bei anderen Laufwerken. Außer Speed pur hat das XM-5602B nur noch einen digitalen Audio-Ausgang zu bieten, Extratatsen für Musik-CDs gibt es nicht,



Kurzschluß ausgeschlossen: Alle Hersteller beschriften sämtliche Anschlüsse ordentlich. Beim Diamond-Laufwerk heißt der digitale Audio-Ausgang einem Gremium entsprechend »EBU«.

dafür aber ein sehr gutes Handbuch, das sogar einen Tick besser als das von NEC ausgefallen ist: Bei Toshiba gibt es unter anderem eine Tabelle, die alle Möglichkeiten für die Anschlüsse von Festplatten und CD-Laufwerken zeigt. Ein Blick genügt, danach sind nur noch die Tipps zur Installation zu befolgen. Doch leider ist auch das XM-5602B damit noch kein perfektes Produkt: Wer so schnell liest, will auch mit leichtverdächtige Kost gefüttert werden. Zerkratzte CDs sind kein Fall für das Toshiba, es braucht sehr lange, um überhaupt noch einige Daten lesen zu können. Eine zerkratzte Audio-CD quitiert das Gerät mit stetem Wiederholen eines Titels bis zur defekten Stelle, doch genau wie bei den Daten ist auch das eine Frage des Versuchs: Bei einem Test wollte das Toshiba plötzlich mit viel Geklinke und Geräusch doppelt so viele Daten lesen wie zuvor. Immerhin: Abstürze des Laufwerks selbst traten nicht auf.

Wer in der Achtfach-Klasse das schnellste Laufwerk sucht und auf seine CDs ebenso acht gibt, hat mit dem Toshiba nur eine Wahl – die hat allerdings auch einen Preis von ungefähr 400 Mark.

(nfe)



Noch immer die schnellsten: Auch das neue Toshiba-Laufwerk stellt Rekorde auf, zeigt aber Schwächen bei der Fehlerkorrektur und ist mit 400 Mark recht teuer.

## CD-ROM-PRAXIS

### Installation

Unüberwindbare Schwierigkeiten sind beim Einbau keines der getesteten Laufwerke zu befürchten, ein wenig Grundwissen vorausgesetzt.

Die Geräte verfügen über eine (Enhanced)-IDE-Schnittstelle, die sich als Anschluß für Festplatten in beinahe jedem PC findet. Wenn auf der Hauptplatte oder einer Steckkarte nur ein Stecker vorhanden ist, an dem über ein Kabel die Festplatte hängt, so läßt sich eines der getesteten CD-Laufwerke auch dort anschließen. Insbesondere beim Kopieren bremsen sich die Geräte dabei aber gegenseitig aus, denn an jedem IDE-Anschluß existiert ein »Master« und ein »Slave«. Besser ist es, ein CD-ROM als einziges Gerät an den zweiten, auch sekundär genannten IDE-Anschluß zu stecken, den vor allem neuere Festplattencontroller und alle Motherboards bieten, welche die IDE-Stecker auf der Hauptplatte integrieren.

Als Faustregel gilt: Hängen zwei Geräte, gleich ob Festplatte oder CD-ROM, an einem Kabel, muß eines als Master, das andere als Slave eingestellt sein. Details finden sich in der Dokumentation der Geräte, manche Festplatten kennen auch eine Einstellung als »Single Drive«, sie müssen dann als Master eingerichtet werden. Ideal ist es, eine oder zwei Festplatten am ersten IDE-Anschluß zu betreiben, das CD-ROM in der Einstellung »Master« am zweiten.

Probleme ergeben sich oft mit den Audio-Kabeln, zu einem Soundblaster von Creative Labs passen aber alle der in diesem Test mitgelieferten Strippen. Im Zweifel hilft der Fachhandel, genaue Angaben über Karte und CD-ROM vorausgesetzt. Zwischen 1D und 15 Mark kosten die Kabel, was angesichts der schwer zu beschaffenden Stecker besser als ein selbstgeklügeltes Kabel ist. Im Zweifel sollte die Soundkarte mitgenommen werden, um die Kabel im Geschäft »anzuprobieren«.

Beim Einbau selbst ist darauf zu achten, die Schrauben nicht zu fest anzuziehen. Die Flach-Laufwerke neigen zu Vibrationen; ob sich die Schrauben gelockert haben, zeigt ein gelegentlicher Druck auf die Frontblende. Profis sichern die Schrauben mit der Heißklebepistole. Von den sehr dünnflüssigen Sekundenklebern zur Schraubensicherung ist in einem PC dringend abzuraten – sie wirken isolierend, und ein unbeabsichtigtes Tröpfchen in einem Steckplatz ist kaum zu finden, geschweige denn, ohne weitere Schäden zu entfernen.

### Zerkratzte CD-ROMs ...

... sollten umgetauscht werden. Reparatur-Kits aus dem Musik-Fachhandel bestehen in der Regel aus Schleifwerkzeugen, die die CD etwas dünner machen. Zuverlässig oder schneller können CD-Laufwerke solche Scheiben nicht mehr lesen, ein CD-Audio-Player ist da weniger anspruchsvoll. Viele Spiele-Hersteller bieten nach der Garantiezeit für einen geringen Betrag einen Umlausch von defekten CD-ROMs an, die dafür aber immer eingeschickt werden müssen. Ein Anruf bei der Hotline ist da die erste Anlaufstelle, der Händler ist in diesem Falle machtlos. Auch CDs, die ohne sichtbare Kratzer starke Geräusche (»Flattern«) verursachen, sind ein Garantiefall. Sie sind nicht völlig eben.

## Online Spaß: Ganz ohne Computer!



**Ausgezeichnet:**  
**2x Das Goldene Telefon**  
für Unterhaltung von Connect und Teletalk

Dein Telefon wird zum Joystick.  
Sieh' echte Menschen mit  
Deinen Dhren. Spaß haben  
mit verrückten und interes-  
santen Menschen in einer  
fantastischen virtuellen Welt.  
Neu: [www.audioland.de](http://www.audioland.de)

\* Audiotend DM 1,20/Min. Es geht auch günstiger: Fragt nach unseren Sonderpreisen für's Konto!

# DIE VILLA

01 90-33 77 33\*

**STARBASE 49®**

**01 90-33 77 66\***

**SERVICE HOTLINE:**  
0 40-65 68 03 10

Werktags 10–17 Uhr, oder im  
System: \*110# wählen

## AudioLand Voice Online

## MicroFun



PS2 - 32 MB  
PS2 - 4 MB EDO  
PS2 - 8 MB EDO  
PS2 - 16 MB EDO  
PS2 - 32 MB EDO

**Versand:** Heimgartenstr.  
85221 Dachau

CD-Laufwerke

Mitsumi FX 800	6-fach IDE	127,50
TEAC CD 56 E	6-fach IDE	140,00
Toshiba XM 5522 B	6-fach IDE	134,00
NEC CD1300A	6-fach IDE	119,00
Mitsumi FX 2900	6-fach IDE	129,00
ACER 787 A	8-fach IDE	150,00
Toshiba XM 5002B	8-fach IDE	195,00
TEAC CD58002	8-fach IDE	190,00
SONY CDDU11	8-fach IDE	190,00
<b>VGA-Karten</b>		
Matrox Millennium	2 MB	485,-
Matrox Millennium	4 MB	749,-
ELSA Victory 3D	2 MB	365,-
ELSA Victory 3D	4 MB	599,-
ELSA Winner 1000 TRIO V	1 MB	199,-

45,95	ELSA Winner 1000 TRIO V	2 MB	201
	SPEA V7 Mirror Video TV	2 MB	402

142.95	SPEA V7 Image Value 15	2 MB	442.95
45.95	SPEA Mercury P64 VRAM	4 MB	416.95
32.95	SPEA V7 Vega Video	1 MB	129.95
55.95	Diamond Stealth 3D 2000	2 MB	234.95
295.95	ATI 3D XPRESSION	2 MB	249.95

**40 Phone: 08131/55128**  
**Fax: 08131/55218**

**kostenlos Gesamtkatalog  
anfordern**

## Festpl

stern Digital	850 MB IDE	2
stern Digital	1200 MB IDE	3
stern Digital	1600 MB IDE	3
stern Digital	2100 MB IDE	3
gate 32140A	2100 MB IDE	4
gate 51270A	1200 MB IDE	3
atum Sparco	1700 MB IDE	3

S P55-TP4N	256 KB Pipeline Burst Cache
S P55-TZP4	256 KB Pipeline Burst Cache
Cum-Board Intel i430FX	256 Pipeline-Burst PCI A45TV Intel i430VX
Pentium-Cum-Board Intel i430FX PCU	256 KHz Pentium-Cum-Board Intel i430FX PCU
Pentium-Cum-Board Intel i430FX PCU	256 KHz Pentium-Cum-Board Intel i430FX PCU
Pentium-Cum-Board Intel i430FX PCU	256 KHz Pentium-Cum-Board Intel i430FX PCU
S P55-TZP4	256 KB Pipeline Burst Cache
S P55-TZP4	256 KB Pipeline Burst Cache
S P55-TZP4	256 KB Pipeline Burst Cache
S P55-TZP4	256 KB Pipeline Burst Cache
S P55-TZP4	256 KB Pipeline Burst Cache

## CPU

AMD DX4-100
AMD 5x86 P75-133 Mhz
AMD 5x86 P75
Intel Pentium 160 Mhz
Intel Pentium 120 Mhz
Intel Pentium 133 Mhz
Intel Pentium 150 Mhz
Intel Pentium 166 Mhz
Intel Pentium 200 Mhz
Intel Pentium PRO 150
Intel Pentium PRO 200

## Software

64.95	MS Flight Simulator 5 01	CD-ROM	95.95
79.95	MS Flight 2 0	CD-ROM	89.95
105.95	MS Fun3	CD-ROM	95.95
239.95	MS Space Simulator 1 0	3 1/2 in	89.95
432.95	MS 3 0 Filmstrip	CD-ROM	89.95
619.95	MS Scenario 5 01 Hawaii	CD-ROM	32.95
619.95	MS Hollywood 2 0	Screenware	39.95
1 619.95	Norton Commander 1 0	Whisper	167.95
1 113.95	Norton Utilities 1 0	Whisper	322.95
995.95	Quinted GreenSwamp	Whisper	74.95
1249.95	Quinted WinTest 4 0	Whisper	59.95

**Soundkarten**  
aster16 Value IDE

SoundBlaster32 PnP	245,95
SoundBlaster AWE32 PnP	348,95
NuSound PnP	229,95
UltraSound PnP	227,95
SoundSystem Maestro 16/96 S.E	223,95
SoundSystem Maestro 16/96	271,95
SoundSystem Maestro 32/96 S.E	347,95

### Wave Table

HA DB 50XG	199,95
<b>CD-Recorder</b>	
HA CDR102 40essen,2schreib/ben	1 157,95
HA CDR200 40essen,2schreib/ben	1 205,95
Windows Multimedia Software für CD-Recorder	119,95
Philips	Anfrage

# Test 'N Take

Computer- & Videospiele

A.T.E.  
Bad Mojo  
Caesar II  
Chrono Master  
**C&C Red Alert\***  
C & C Missions Disk  
Cyberia 2  
Cyberfall\*

99.95



GRAN

**AFTERLIFE**  
KIOSK IM JENSEITIGEN  
69,95\*

030 - 46 40 44 11  
Brunnensstr. 54, Berlin-Wedding  
Telefon 11-33333333 Bernauer Str.

	AH 64 Longbow dt 78,95	
	Civil War* dt 78,95	
	Cyberstorm* dt 78,95	
	Dung. Keeper* dt 76,95	
	FantasyGeneral* dt 67,95	
	Hardline* dt 58,95	
	Lighthouse* dt 88,95	
	Return Fire dt 68,95	
	Wing Cam. IV dt 69,95	
	"Z" (angebl. August) dt 69,95	

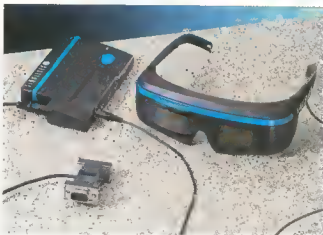
**030-627 09 154**  
**Mo bis Sa von 10.00 – 22.00 Uhr**  
**Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin**  
**3 min vom U-Bhf Hermannplatz**  
 ...fragen sind willkommen

**S**o realitätsnah moderne 3D-Spiele vom Schläge eines »Descent 2« oder »Quake« auch sein mögen, sie alle haben ein Problem: Das Ausgabemedium ist ein zweidimensionaler Bildschirm. Was sich dort abspielt, ist allenfalls die Vermittlung eines räumlichen Eindrucks durch Licht- und Schatteneffekte und perspektivische Darstellung. Für einen wirklich dreidimensionalen Eindruck muß für jedes Auge ein eigenes Bild erzeugt werden, denn der Augenabstand sorgt auch in der realen Welt für die Tiefenzuordnung von Gegenständen.

Im professionellen Einsatz für Architekten oder das Militär werden für 3D-Anzeigen sündteure Helme mit eingebauten Displays verwendet. Sogenannte VR-Helme für zu Hause sind mit Preisen über 1000 Mark schlicht noch zu teuer und in der Bildqualität viel zu schlecht. Da aber das Grundprinzip »Zwei versetzte Bilder« auch der PC-Monitor selbst beherrscht, wird eine Lösung benötigt, die das jeweilige Bild auch nur bei einem Auge ankommen läßt. An dieser Stelle setzen die »LCD-Shutter-Brillen« wie die Simuleyes an. Die beiden Bilder werden vom PC im schnellen Wechsel angezeigt, die Brille schaltet dann im Takt dazu immer ein Glas undurchsichtig. Das Ergebnis: Jedes

Auge wird mit getrennten Bildern versorgt, das Hirn des Benutzers macht daraus eine 3D-Darstellung. Die »3D-Brille« macht selbst keine Bilder, sie schaltet nur zwischen den vom PC dargestellten um.

Schon seit den Achtziger Jahren sind für Spielkonsolen und PCs derartige Brillen auf dem Markt, die sich schnell den Ruf eines Kopfschmerzmakers erfüllt haben. Die Simuleyes hält laut Herstellerangaben mit absolut flimmerfreien 160 Bildern pro Sekunde dagegen, die allerdings die Grafikkarte des PC auch lie-



Im verregneten Sommer statt Sonnenbrille zu empfehlen: Die Simuleyes macht aus angepaßten Spielen echte 3D-Bilder.

## AUSGEFLIMMERT

Für Grafikkarten mit Chips der Hersteller Tseng und S3 existieren Programme, mit denen sich die Wiederholrate frei einstellen läßt. Das Tool von Tseng heißt VMOODE, bei S3 wird es S3REFRESH genannt. Es empfiehlt sich, die höchstmögliche Rate für einen Grafikmodus zur Verwendung mit der Simuleyes einzustellen, da bei der üblichen VGA-Rate von 60 Hertz nur 60 Bilder pro Sekunde aufgebaut werden, also nur 30 Bilder pro Auge. Einigermaßen flimmerfrei sind daher erst 80 Hertz (40 pro Auge), optimal 120 Hertz (60 pro Auge). Dazu müssen Sie wie folgt vorgehen:

- 1.) Besorgen Sie sich über Ihren Fachhändler oder aus einem Online-Dienst die Programme VMOODE oder S3REFRESH (je nach Grafikkarte).
- 2.) Sehen Sie im Handbuch Ihres Monitors und der Grafikkarte nach, welche Wiederholraten unterstützt werden.
- 3.) Setzen Sie unmittelbar vor dem Start eines Spiels mit VMOODE oder S3REFRESH die Wiederholrate auf den für Ihre Hardware höchstmöglichen Wert.

# EIN TIEFER BLICK...

Test: 3D-Brille Simuleyes

Echte 3D-Darstellung am PC wird durch LCD-Brillen möglich. Nach dem »3D Max« streiten nun zwei weitere 3D-Sehhilfen um die Käufergunst.

fern müßte – in der Praxis ist bei 120 Hertz meist Schluß (siehe Textkasten: »Ausgeflimmert«).

Was die Simuleyes gegen die Konkurrenz des 3D-Max von Pearl abhebt, ist die einfache Installation: Ein kleines Kästchen wird mit einem Adapterstecker zwischen PC und Monitor geschaltet, an diese Box kommen dann bis zu vier Brillen. Ein Öffnen des Rechners ist nicht erforderlich, wohl aber speziell angepaßte Spiele, welche die Simuleyes unterstützen. Mitgeliefert wird eine Spezialausgabe von Descent namens Destination Saturn, die

aus den ersten 15 Levels des Vollprodukts besteht, sowie das sehr einfache Ballerspiel »VR Slingshot«. Weitere Titel sind bereits lieferbar, vor allem von den 3D-Experten bei Interplay ist weiteres Futter erwartet.

Doch grau ist alle Theorie – Brille aufgesetzt (auch über eine vorhandene Sehhilfe), Descent »Destination Saturn« gestartet, und sich wundern: Zwar ist die gesamte Spielumgebung jetzt geradezu plastisch greifbar, die Sicht durch die Brille flimmert jedoch unzumutbar. Die README-Datei auf der CD fördert einen Parameter namens /HREFRESH zutage, der im Handbuch nicht erwähnt wird, aber deutliche Besserung bringt: 60 Bilder pro Sekunde werden damit dargestellt, was aufgrund der Umschaltung immer noch nicht völlig flimmerfrei ist, aber längeres Spielen möglich macht. Noch mehr ist nur mit Grafikkarten drin, deren Wiederholraten sich frei einstellen lassen. Wie das geht, steht im Textkasten »Ausgeflimmert«. Der deutsche Anbieter Mindware in Obertshausen verspricht jedoch, in der nächsten Version des Handbuchs ausführlich auf die Verwendung der flimmerfreien Modi hinzuweisen.

**Unterm Strich:** Die Simuleyes funktioniert zufriedenstellend, mit etwas Know-how sind damit auch flimmerarme 3D-Darstellungen möglich. Da durch die Brille aber weder die Geschwindigkeit noch die Spielbarkeit einer Software steigt, bleibt sie ein Luxusprodukt. Und dafür ist der geforderte Preis von knapp 300 Mark angemessen.

(nie)

Info: Mindware, 63170 Obertshausen



Die billigste 3D-Brille kommt aus Korea. Die Darstellung des Cyberboy geht in Ordnung, Schwächen haben die mitgelieferte Software und der Anschluß über eine serielle Schnittstelle.

# MIT BLAUEN AUGEN

Test: 3D-Brille Cyberboy

**K**aum waren die Simuleyes getestet, traf eine weitere 3D-Brille in der Redaktion ein. Der Cyberboy kostet jedoch einen Hundertser weniger, also nur rund 200 Mark. Wo da der Haken liegt? Schon der erste Blick in die Schachtel macht es klar. Nach einem richtigen 3D-Knaller vom Schläge »Descent 2« sucht der Käufer vergeblich. Mitgeliefert werden drei Spiele: der äußerst schwache »Doom-Clone« »Depth Dwellers«, die müde Shareware-Ballerei »VR Slingshot« und »Math Rescue«. Vor allem das letztgenannte Programm sorgte beim Test für Heiterkeit: Falls Sie zufällig Kinder zwischen 6 und 12 Jahren haben, die fließend Englisch sprechen und Jump-and-Run-Spiele in EGA-Grafik mit kleinen Rechenaufgaben mögen – hier sind Sie richtig. Genug an der Software gemäkelt, zurück zur Hardware: Der Cyberboy muß im Gegensatz zu den anderen Brillen an eine serielle Schnittstelle angeschlossen werden. Wer nur zwei davon in seinem Rechner hat, muß auf ein Modem verzichten – das ist äußerst unpraktisch. Als Ausgleich hat die Brille eine besonderes Extra zu bieten: Für ungestörtes 3D-Vergnügen sind kleine Ohrhörer in die Brille eingebaut, die beim Spielen in den Ohren des Benutzers Platz finden und ansonsten durch eine Halterung in der Brille nicht verloren gehen können. Angeschlossen werden die Lauschköpfe am Kopfhörer-Ausgang einer Soundkarte. Ein eigener Lautstärkeregler ist in das Kabel integriert.

Dort findet auch ein Umschalter für das »Führungsauge« Platz. Der Hintergrund: Das stereoskopische Sehen ist bei jedem Menschen unterschiedlich stark ausgeprägt, ein Auge stellt sich immer zuerst scharf. Beim Cyberboy sollten Sie hier umschalten, wenn entfernte, kleine Objekte doppelt erscheinen.

## Wenig Flimmern mit kleinem Schönheitsfehler

Raus aus der Schachtel, und dran an den PC mit dem Seh-Gerät. Was auf den ersten Blick wie ein Adapter für die serielle Schnittstelle aussieht, ist in Wirklichkeit ein Doppelstecker zum Umde-

hen. Sowohl an eine große wie kleine seriellen Buchse paßt der Cyberboy. Die Brille selbst trägt sich angenehm, die LCDs liegen völlig frei und zeigen statt dem gewohnten Sonnenbrilleneffekt (dunkle Tönung) einen leichten Blaustich. Sie lassen dabei wesentlich mehr Licht durch als beispielsweise die Simuleyes mit aufgesetzter Blende. Nach einem kurzen Blick auf die mitgelieferten Spiele konzentrieren wir uns wieder auf Descent 2. Was der Cyberboy hier bietet, ist o.k. Die 3D-Darstellung klappt gut, Synchronisationsfehler treten auch bei einfachen, billigsten seriellen Schnittstellen nicht auf. Was jedoch negativ auffällt: Am oberen und unteren Bildrand wird die Monitordarstellung von einem etwas dunkleren Abschnitt getrübt – hier schaltet die Brille zu langsam um. Diese leichte Abblendung trat auch bei einem anderen Exemplar auf. In der Praxis stört das kaum, denn länger als eine halbe Stunde halten hartgesottene Naturen das 3D-

Geflimmer auch mit dem Cyberboy nicht aus.

Die theoretischen, maximalen Wiederholfrequenzen liegen ganz wie bei anderen Brillen dieser Preisklasse bei 14D Hertz, mit guten Grafikkarten bleiben trotzdem nur knapp 4D Bilder pro Sekunde und Auge übrig (siehe Textkasten: »Ausgeflickert« auf der linken Seite). Wer das lieber vorher ausprobieren will, sollte den Cyberboy in der Computer-



3D für Durchblicker: Die LCDs wurden beim Cyberboy nicht mit einem Kontrastfilter getarnt, was stärkeres Flimmern einbringt.

Abteilung einer Karstadt-Filiale ansehen, denn dort wird die Brille ab August angeboten. Bleibt noch das Treiberproblem: Nur Spiele, die speziell auf den Cyberboy zugeschnitten sind, bieten auch 3D-Effekte. Das Treiberprogramm LCDBIOS wird nur von wenigen Titeln erkannt. Hersteller Wooba will in Zukunft neue Treiber und Anpassungshinweise für Spiele anbieten, die Form ist aber noch ungeklärt. **Unterm Strich:** Die mitgelieferte Software kann niemand richtig ernst nehmen. Die 3D-Darstellung ist in Ordnung, die Installation erfordert eine serielle Schnittstelle. Eine Anpassung an andere Spiele muß mittels LCDBIOS vorerst selbst geschnitzt werden. Kurz: Die billigste 3D-Brille für den, der sich in Hard- und Software gut auskennt. (nie)

Info: Wooba/EKJ GmbH, 53119 Bonn

## Die dritte Dimension

Immer noch aktuell ist die 3D-Brille »3D Max« von Kasan, die in Deutschland über Pearl Agency vertrieben wird. Einen ausführlichen Test finden Sie in PC Player 6/95. Diese Brille benötigt eine Steckkarte, die in den PC eingebaut wird. Dafür arbeitet sie mit fast allen gängigen Grafikkarten automatisch mit den höchstmöglichen Frequenzen; Spiele wie »Descent 2« werden mit 120 Hz (60 Hz pro Auge) sehr flimmerfrei dargestellt. Tricks wie im Kasten »Ausgeflickert« sind nicht notwendig. Der Haken: 3D Max arbeitet nicht mit allen Grafikkarten zusammen, da nicht alle Chips unterstützt werden und ein »Feature Connector« auf der Grafikkarte notwendig ist.

# Wettrennen MIT DEN BUGS

Wenn Ihnen in »Battle Race« ständig der Gleiter explodiert, nur weil Sie im Spiele-Menü die Escape-Taste drücken, dann ist es dringend Zeit für einen Patch. »Mechwarrior«-Fans freuen sich diesen Monat über ein Netzwerk-Update.

**V**erpackung auf, Spiel installiert – und schon tauchen die ersten Fehler auf. Viele Firmen liefern die Software immer noch mit Bugs aus und schieben später einen »Patch« nach. Wenn Ihnen so etwas passiert, sollten Sie uns schreiben. Schicken Sie dazu einfach eine Postkarte oder einen Brief an die Redaktion, Stichwort »Bug Report«. Wenn Sie über E-Mail verfügen, können Sie auch an bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com schreiben. Per CompuServe können Sie Ihrem Ärger im PC-Player-Forum »Bugs« Luft machen.

## Battle Race

Dreidimensionale Spiele haben es in sich: Nicht nur die Spieler schwitzen beim Umfahren diverser Kurven und Hindernisse. Auch die Programmierer müssen erst einmal ihre Software in den Griff bekommen. »Battle Race« war in der Ursprungsversion zwar erfreulich fehlerfrei; einige Schlingel haben sich aber doch eingeschlichen. Zum Glück gibt es jetzt das Update auf die Version 1.01.00. So verlassen Sie mit dem Patch das Menü im Spiel mit der Leertaste anstelle von »Esc«; diese sprengt nämlich das eigene Schiff, was beim Verlassen des Menüs nicht unbedingt erwünscht ist. Kaputte Schiffe sind jetzt auch wirklich hin, was vorher nicht immer der Fall war. Lichteffekte, Triebwerksklichter und Rauchfahnen sind auch wieder vorhanden. Außerdem läuft das Spiel auch, wenn keine Soundkarte im PC installiert ist.

### AUF DER CD-ROM

Alle hier beschriebenen Patches finden Sie auf dem CD-ROM der PC-Player-plus-Ausgabe im Verzeichnis PATCHES. Dort haben wir insgesamt 12 Korrekturen für aktuelle Spiele gesammelt.

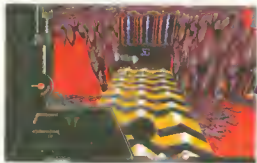
Über hinaus können Sie im Setup alle Menüpunkte per Maus bedienen und im »Custom-Setup« eine neue Taste belegen, indem Sie die Leertaste und dann die zu belegenden Taste drücken. Freundlicherweise weist Ikarion auch auf einige Fehler hin: So gibt es bei den Maestro-Karten

von Terratec noch Soundfehler und CGL-PCI-Karten funktionieren noch nicht mit den bisher vorhandenen Treibern.

## Netzwerk-Update für Mechwarrior 2

Wer sich vor circa anderthalb Jahren »Mechwarrior 2« für DOS gekauft hat, schielt heute eventuell neidisch auf die Mech-Kameraden, die das Spiel für Windows 95 erstanden haben. Dort ist bereits eine Erweiterung für das Netzwerk-, Modem- und für

das Nullmodem-Spiel enthalten. Inzwischen gibt es auch ein Update für die DOS-Version. Kopieren Sie dazu die kompletten Dateien des Patches in ein leeres Verzeichnis, und starten Sie die Installation per NET30. Das Update installiert sich dann in das Verzeichnis \MECH2, das Standard-Verzeichnis des Original-DOS-Mechwarriors. Starten Sie anschließend das Programm INSTALL und konfigurieren Sie die Soundkarte und andere Einstellungen. Das Netzwerkspiel starten Sie dann mit NETMECH.



Kampf mit den Fehlerchen: Mit dem Patch explodiert Ihr Schiff nur noch nach feindlichen Treffern.

## Flight Unlimited

Inzwischen erhalten wir Patches für Spiele nicht nur von den Firmen, sondern auch von genervten, aber programmierkundigen PC-Player-Lesern. So konnte Andre Adrian es absolut nicht verkraften, daß »Flight Unlimited« nicht mit der ansonsten Klasse-Grafikkarte »Millenium« von Matrox läuft. Also hat er flugs den Debugger ausgepackt und nach mehreren Stunden Suche einen kleinen Patch programmiert (bescheidene 225 Byte). Mit diesem läuft das Spiel nun auch auf der Millenium-Karte. Löschen Sie dazu die Datei UNIVBE.DRV im Flight-Unlimited-Verzeichnis. Installieren Sie dann den Patch, indem Sie einfach das Programm MILLEPAT.EXE ausführen. Starten Sie das Spiel mit »FLIGHT+BAD-PALDAC«.

## Dune 2

Schön, daß auch alte Spiele immer noch mal mit einem Patch bedacht werden. Im Falle von »Dune 2« behebt das Update keinen Fehler, sondern erweitert das Spiel um eine nette Eigenschaft: Musik und Sound können nun von zwei verschiedenen Sound-Systemen stammen. So kann die Musik zum Beispiel endlich von einem General-MIDI-System dudeln, während die Standard-Soundkarte weiterhin die digitalen Soundedeffekte liefert. Westwood weist allerdings darauf hin, daß es sich hierbei um Beta-Versionen der Treiber handelt. Eventuell funktioniert das Ganze also noch nicht hundertprozentig. (hf)



Mit dem Netmech-Update können auch DOS-Kämpfer im Netz oder per Modem spielen.

# Hexamin und andere Hilfsmittel

Wenn jede Anstrengung scheitert, den letzten Obermütz zu vernichten, muß ein Cheat her. Was tun, wenn noch keiner bekannt ist? Selbst ist der Spieler!

Of t steht man mitten in einem schweren Level, die Munition ist aus, und um die nächste Ecke lauern weitere dreißig Gegner. Um nun die Anstrengungen nicht erneut auf sich nehmen zu müssen, kann man ganz tief in die Werkzeugkiste greifen und mit einem Hex-Editor Lebensenergie, Punktezahl und Kaliber des Maschinengewehrs an die persönlichen Vorlieben anpassen. Prompt wird eines dieser Utilities gestartet – und nun? Kryptische Zeichenfolgen und Buchstabsalate ohne Dressing. Was bedeutet dieses »Hex« eigentlich?

## Keine Zauberei

Die aus dem Griechischen stammende Vorsilbe »hexa« bedeutet soviel wie »sechs«, womit »hexadezimal« eine Schreibweise von Zahlenwerten mit der Basis 16 bezeichnet. Basis 16 bedeutet, daß nicht bei 9 aufgehört wird zu zählen. Statt 7, 8, 9, 10, 11 wird im Hex-System 7, 8, 9, A, B gesagt. Die letzte Ziffer ist das F (entspricht einer 15), danach folgt 10 (was dezimal umgerechnet aber 16 bedeutet).

Für Computer ist das System interessant, weil sich damit ein Byte als zweistellige Zahl darstellen läßt. Ein Byte kann einen Wert von 0 bis 256 (dezimal) beziehungsweise FF (hexadezimal) haben. Das war für die Programmierer der späten 70er Jahre unheimlich wichtig – sie konnten ein Byte mit nur zwei Sieben-Segment-Anzeigen darstellen! Später saßen Tausende von Computereffreaks an ihren Brotkästen und tippten stundenlang endlose Hex-Listings ein, um in den Genuß eines Maschinenprogramms zu kommen. Um die Unterscheidung zwischen dezimaler und hexadezimaler Schreibweise zu erleichtern, wird meist ein Dollarzeichen »\$« vor den Wert gestellt (bekannt sind auch ein vorangestelltes »0x« oder ein angehängtes »h«).

Da man eine zweistellige Einheit leichter erfassen kann, hat sich dieses System bis heute gehalten. Die gesicherten Spielstände

der meisten Programme liegen als Binärdaten vor, ein Hex-Editor ist das ideale Werkzeug, um diese zu verändern.

## Die Folge der Reihe

Da nun ein Wert zwischen 0 und 255 mit zwei Zeichen

dargestellt werden kann, benötigt man für höhere Werte auch mindestens ein Zeichen mehr. Der Bereich zwischen 256 und 65 535 (16 Bit, 2 Byte) wird mit vierstelligen Zahlen ausgedrückt, oder besser gesagt, zwei Zweistelligen. Die Reihenfolge dieser beiden Einheiten spielt eine große Rolle – wenn sie vertauscht wird, hält man bei der nächsten Begegnung mit einem Werwolf vielleicht einen Besen statt einer Schrotflinte in der Hand.

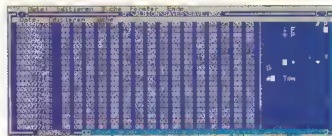
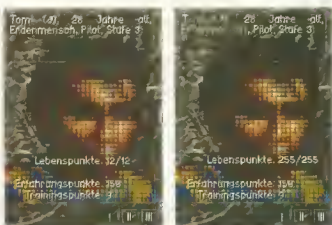
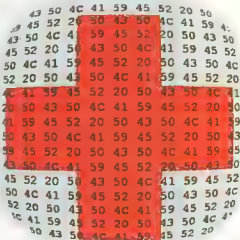
Intel-Prozessoren verwenden intern das »LoHi«-Format, in dem die kleineren Stellen zuerst kommen. Die hexadezimale Zahl \$1234 wird im Speicher dann durch die Bytes 34 12 dargestellt.

Diese konfuse Zählweise steckt auch in den meisten Programmen, nur wenige speichern Werte »richtig herum« als Byte-Folge 12 34. Das sollten Sie beachten, wenn Sie nach Zahlen größer 255 suchen.

## Feile oder Flex?

Mit diesem gerüttelt Maß an Wissen ausgestattet, kann man sich nunmehr eigentlich auf die Suche nach einem großkalibrigen Helfer machen. Allein am Werkzeug

scheitert oft das Vorhaben – ein passender Editor muß her. Für die meisten Zwecke dürften Shareware-Programme ausreichen, der Profi greift sofort zu einem Produkt wie »Diskedit« aus den Norton Utilities (die allerdings nicht ganz billig sind). Im folgenden wird von der Benutzung des Programms »Bridgedite« gegangen, das zum Programmpaket DCC (auch auf der PC-Player-CD enthalten) gehört. Sobald Sie DCC installiert haben, können Sie den Hex-Editor über den Namen »bgedite« starten.



Vorher – Bearbeitung – Nachher: So einfach kann das virtuelle Leben sein. Ein paar Byte umgedreht, schon wird verbrauchte Energie zurückgebracht.

## WICHTIG!

Legen Sie immer eine Sicherungskopie der Datei an, die Sie verändern wollen! Verändern Sie keinesfalls Dateien, von denen Sie nicht sicher wissen, daß es sich um gespeicherte Spielstände handelt! Alle Vorgänge, die hier beschrieben wurden, führen Sie auf eigene Gefahr durch!



Das Rollenspiel Albion dient uns als Anschauungsobjekt in angewandter Hex-Verarbeitung.

## Graue Theorie

Der Umfang der Bewaffnung, die aktuellen Trefferpunkte und alle anderen Werte einer Spielfigur müssen als Daten auf die Festplatte geschrieben werden, um beim Laden eines Spielstands wieder zur Verfügung zu stehen. Falls die Programmierer nun so nett waren, von einer Verschlüsselung der Spielstände abzusehen, ist es relativ einfach, die Spielwelt aus ihren digitalen Angeln zu heben. Übermenschliche Kräfte und gewaltige Waffenarsenale warten auf den, der richtig nachsehen kann. Beim Suchen nach zu verändernden Werten sind leider viele Unwägbarkeiten vorhanden, weshalb hier auch nur eine Einführung gegeben werden kann – Erfahrungen muß man selbst sammeln.

Die einfachste Suchmethode ist, zwei Spielstände mit bekannten (aber unterschiedlichen) Werten zu vergleichen. Stellen Sie sich vor ein Monster, speichern Sie ab, lassen Sie sich vom Gegner treffen, und sichern Sie wieder (in einen anderen Spielstand). Schreiben Sie sich die Werte beider Spielstände auf, die Sie ändern wollen, legen Sie eine Sicherungskopie des Spielstands an (oft ein Dateiname mit dem Ende SAV, auf jeden Fall mit einem aktuellen Datum), und starten Sie den Hex-Editor.

Öffnen Sie nun den ersten Spielstand mit dem Editor – je nach Programm werden Sie nun von einer mehr oder weniger übersichtlichen Zeichenwüste empfangen. Rechnen Sie jetzt die gesuchten Werte in ihre hexadezimale Form um (viele Programme bieten hier eingebaute Funktionen). Suchen Sie nun nach dem zu ändernden Wert. Falls er zu oft gefunden wird, hilft nur Ausprobieren. Wenn jedoch nur eine oder wenige Fundstellen auftreten, können Sie nun die gleichen Fundstellen mit dem anderen Spielstand vergleichen. Sollten hier Parallelen zu erkennen sein, tragen Sie einen neuen Wert ein, und speichern Sie den geänderten Spielstand.

Starten Sie nun das Spiel erneut, und laden Sie den Spielstand. Falls das Spiel normal läuft und auch die Veränderungen in Betracht zieht, hatten Sie Erfolg. Falls jedoch keine sichtbare Veränderung auftaucht, das Spiel den Spielstand nicht laden will oder sogar abstürzt, kehren Sie wieder auf die Betriebssystem-Ebene zurück, und stellen Sie den zuvor gesicherten Spielstand wieder her.

## Ans Eingemachte

Nun ein Beispiel aus der Praxis: Im Rollenspiel Albion (Demosversion auf PC Player-CD 3/96) startet der wackere Pilot Tom beim

Start eines neuen Spiels mit mageren zwölf Trefferpunkten. Um diese ein wenig aufzustocken, startet man ein neues Spiel, speichert bei erster Gelegenheit ab, verläßt das Spiel und startet Bigedit. Mit der Taste F4 wird der Dateiauswahldialog gestartet, mit TAB in die Oatelliste umgeschaltet und mit den Cursorstasten nach unten gescrollt, bis das Verzeichnis »SAVES« auftaucht, in das mit einem Druck auf die Eingabetaste verzweigt wird. Wählen Sie nun Ihren Spielstand mit der Eingabetaste aus (falls Sie den Demospielstand überschrieben haben, handelt es sich um SAVE.001, der nächste Spielstand heißt SAVE.002 usw).

Die meisten Werte in Spielen, die man verändern will, bewegen sich im Bereich von 0 bis 65 535 (meist weniger). Ein derartiger Wert wird häufig in zwei Byte (einem sogenannten Wort oder Word) gespeichert, was man sich bei der Suche zunutze machen kann. Der gesuchte Wert »12« wird hexadezimal mit »0C« ausgedrückt. Da auch dieser Wert wahrscheinlich in zwei Byte gespeichert ist (»0C 00«), und bei Rollenspielen oft der Maximalwert einer Eigenschaft mit dem aktuellen Wert gespeichert wird, sucht man nach »0C 00 0C 00« (Alt+U für Suche, mit TAB ins Hex-Eingabefeld, OC 00 OC 00 mit Leerzeichen getrennt eingeben, Eingabetaste). Und siehe da: An Position \$96CD werden wir tatsächlich fündig! Überschreiben Sie nun die beiden »0C« durch »FF«. Drücken Sie auf F2 zum Speichern, und beenden Sie Bigedit mit Alt+D. Wenn Sie nun Albion erneut starten und den veränderten Spielstand laden, erfreut sich Tom bester Gesundheit mit 255 Trefferpunkten! Viel Spaß beim Spielen.

## Fazit

Nicht immer ist eine so einfache Möglichkeit gegeben, Spielstände zu verändern. Viele Programmierer sind dazu übergegangen, gespeicherte Spiele zu verschlüsseln oder so auszulegen, daß zu ändernde Werte kaum gefunden werden können. In einem solchen Fall ist dann die Erfahrung gefragt, die man sich nur im Laufe der Zeit erarbeiten kann. Viele bereits fertige Patches, Cheats und Trainer sind in Online-Diensten und im Internet zu finden, eine einfache Suche mit Hilfe einer Suchmaschine führt meist zum Erfolg. Bedenken Sie jedoch immer, daß eine Änderung der Spieldateien zum Verlust der Daten und defekten Spielständen bis hin zu unerwarteten Abstürzen des Computers führen kann.

(af)

## HEXADEZIMAL – DEZIMAL

Wenn man keinen Taschenrechner zur Hand hat, kann es nützlich sein, den Grundaufbau der hexadezimal-Zahlen zu kennen.

dezimal	hexadezimal	dezimal	hexadezimal
0	00	16	10
1	01	17	11
2	02	18	12
9	09	31	1F
10	0A	32	20
11	0B	48	30
12	0C	64	40
13	0D	128	80
14	0E	1024	400 (00 04)
15	0F	65535	FFFF (FF FF)







Paul liebt dich!



Bleib normal!



Lang lebe Paul!



Individuell ist unnorm!



## KOMPLETTLÖSUNG: NORMALITY

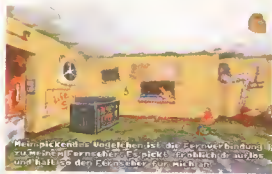
## REVOLUTION IN NEUTROPOLIS

**In einer Stadt, wo die Sonne nie scheint und die Bevölkerung von Soldaten überwacht wird, läßt es sich schlecht leben. Dank unserer Lebenshilfe wird dieser Normalität bald ein Ende gesetzt.**

Unsere Leser Christian Giegerich und Manuel Haupt haben sich ihren Weg durch die Straßen von Neutropolis gebahnt und uns ihre Komplettlösung zugesandt. Beachten Sie beim Durchspielen bitte, daß diese Lösung den kürzesten Weg durch das Spiel aufzeigt. Wir empfehlen Ihnen, Ihre Umgebung genauer zu untersuchen, um den einen oder anderen versteckten Gag zu entdecken. Außerdem ist zu beachten, daß das Adventure etwas pedantisch in Bezug auf Paßwörter ist. So funktioniert das Codewort für einen Aufzug beispielsweise erst, wenn Sie es auch wirklich erfahren haben. Viel Glück – und bleiben Sie normal!

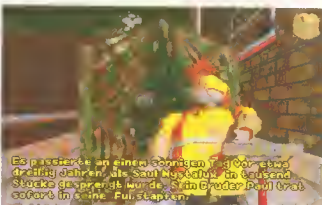
## Kents Wohnung

Die Wohnung, in der Sie beginnen, sieht ganz sicher nicht nach einem Ort für Heiden aus. Untersuchen Sie zunächst das Sofa, woraufhin Sie etwas Geld und ein »Dinge finden, dessen Herkunft Ihnen erst später klar wird. Unter dem Bettkissen entdecken Sie zudem noch eine Fernbedienung, die ebenfalls eingesteckt wird. Auf dem Fußboden liegen noch eine Schere und ein Zettel, den Sie nehmen. Aus dem Kleiderhaufen schnappen Sie sich das T-Shirt. Anschließend betreten Sie die Küche und greifen sich dort die leere Pappschachtel. Im Badezimmer eignen Sie sich die Harpune an, im



Sie können Ihre Wohnung erst verlassen, wenn der Fernseher dauerhaft angeschaltet ist.

Waschraum den Vogel und die weiße Farbe. Mit der Harpune öffnen Sie die Waschmaschine und fangen anschließend die darin sitzende Ratte mit der Pappschachtel. Nun machen Sie sich daran, die Wohnung zu verlassen: Damit der Norm draußen vor der Tür denkt, Sie würden fernsehen, benutzen Sie den Vogel mit der Fernbedienung. Daraufhin bleibt der Fernseher dauerhaft angeschaltet. Jetzt öffnen Sie das Fenster und verlassen das Appartement.



Fensterputzer Dai hat viel von der guten, alten Zeit zu erzählen.

## Dais Wunsch

Im Aufzug treffen Sie auf Dai, einen netten Kert in Regenklamotten. Im Gespräch mit ihm erfahren Sie, daß er sich nichts sehnlicher wünscht als eine heiße Tasse Kaffee. Also gehen Sie zurück in Ihre Wohnung und benutzen in Ihrer Küche den Kessel, um den Kaffee zum Kochen zu bringen. Schütten Sie das Getränk in die blaue Tasse. Da Sie keine Milch haben, benutzen Sie einfach die weiße Farbe als Ersatz. Gehen Sie nun wieder zu Dai, und drücken Sie ihm den Kaffee in die Hand. Nachdem Sie ihn ausgiebig befragt haben, führt er Sie nach unten. Klettern Sie über das Geländer auf die Straße.

## Der Job

Lesen Sie das Flugblatt, das Sie in Ihrer Wohnung gefunden haben. Dort steht, daß in der »Plüschhimmels-Fabrik ein Job frei ist. Benutzen Sie die Karte (»taste «), um dorthin zu gelangen. Ziehen Sie das T-Shirt an, und sprechen Sie mit der Dame am Schalter.

Schon bald haben Sie Ihren neuen Job als Betten-Tester.

Nachdem Sie einen Termin mit dem Chef vereinbart haben, gehen Sie in das Wartezimmer. Benutzen Sie dort den Wasserspender und anschließend die »bizarre Skulptur«. Das Resultat ist eine Tasse brühend heißer Kaffee. Bei dem Versuch, diesen zu trinken, richten Sie jedoch ein kleines Durcheinander an. Kurz darauf steht der etwas belebte Tiddler vor Ihnen und bittet Sie in sein Büro. Nach einer ausgiebigen Unterhaltung versuchen Sie seine geliebte Müllskulptur zu stehlen.

## Der Müll-Coup

Um den Müll-Diebstahl zu bewältigen, suchen Sie im Flur der Fabrik die leicht zu übersehende Toilette (gegenüber der verschlossenen Küchentür) auf. Dort stellen Sie sich auf den Deckel und klettern über das Gitter in das Loch in der Decke. Sie kommen in ein kleines Labyrinth. Nehmen Sie die erste Abzweigung links, um an einen Gürtel zu gelangen. Gehen Sie anschließend

wieder zurück, und nehmen Sie die nächste Abzweigung. Sie landen so in der Nähe von Tiddlers Büro, das unter Ihnen liegt. Da der Glasbehälter nicht verschlossen ist, können Sie den Müll mitnehmen.



Benutzen Sie die Skulptur – und richten Sie dabei ein heilloses Durcheinander an.



**Paul lebt nicht!****Bleibt normal!****Lang lebe Paul!****Individuell ist unnormal!**

Verlassen Sie nun das Labyrinth, und gehen Sie in den Raum, in dem die Betten getestet werden. Vor der Treppe finden Sie eine Batterie, die Sie nehmen. Oben angelangt legen Sie etwas Müll auf das rechte Bett. Sofort kommt der Security-Norm angewackelt und entsorgt diesen. Gehen Sie nun zurück im Tiddlers Büro, und schnappen Sie sich den Empfänger und den Sender vom Radio. Zurück zum Testraum. Dort schließen Sie den Sender an die Batterie an und kombinieren den Empfänger mit dem losen Kabel. Daraufhin funktioniert das Bett wieder, spricht: Wer sich nun darauf legt, wird sofort einschlafen. Ergo platzieren Sie wieder etwas Müll auf das Bett, woraufhin der Norm außer Gefecht gesetzt wird. Gehen Sie nun zu den Förderbändern, die dieser zuvor bewacht hat. Legen Sie die Sägeblätter mit Hilfe

der Kontrollbox lahm, und betreten Sie eines der Förderbänder (»benutzen«). Sie gelangen zum Unterschlupf der Rebellen und bekommen zwei Aufträge. Dementsprechend erscheinen zwei neue Orte auf Ihrer Karte.

### Auftrag 1: Das Einkaufszentrum

Vor dem Einkaufszentrum treffen Sie auf einen Blinden, der eine Packung Streichhölzer zum Tausch gegen ein Buch anbietet. Dieses finden Sie im Umkleideraum der Fabrik. Öffnen Sie dort das »Schließfach« (alle anderen heißen »Schließfächer«), und schnap-

pen Sie sich das Buch. Anschließend gehen Sie wieder zu den Förderbändern, wo Sie Ihren Gürtel um den Feuerlöscher schlingen und diesen dann benutzen. In der folgenden Zwischensequenz wird der Feuerlöscher um etwa die Hälfte erleichtert, so daß Sie ihn nun bequem mitnehmen können. Im Hinterhof der Fabrik benutzen Sie die Fässer, um gelbe Farbe in den Feuerlöscher zu kippen.

Zurück beim Einkaufszentrum tauschen Sie Ihr Buch gegen die Packung Streichhölzer



Mit den Spielzeugleitern bringen Sie die Hündchen vor die Tür, ohne den Alarm auszulösen.



Der Verkäufer ist deprimiert. Schlecht für ihn, gut für Sie: Wenn er einen Anfall bekommt, macht er das Licht aus.

und betreten das Gebäude. Im Gespräch mit dem Wach-Norm erfahren Sie, daß Sie es nicht allzu leicht haben werden, die riesige Waffe gelb anzustreichen und somit



Locken Sie den Norm mit dem Müll auf das Bett, damit ein kleines Nickerchen einlegt.

## ZU LANGSAM.



Sie haßte es, wenn Rüdiger wieder mit ihr „Rennen“ spielte.



Ihren Auftrag zu erfüllen. Gehen Sie nun die Treppe hinauf zum Spielzeugladen. Dort stehlen Sie die große Zange und eine Spielzeugratte von der Wand. Mit dem Werkzeug trennen Sie den Riesengleiter ab, der über der Tonne hängt. Nehmen Sie nun einen der kleinen Gleiter aus der Tonne und benutzen Sie ihn mit einem der Spielzeughunde. Somit wird das Hündchen über die Lichtschranke der Ladentür hinweg nach draußen befördert. Wiederholen Sie dieses Spielchen, bis alle Hunde vor dem Laden sitzen. Um die Zange nach draußen zu befördern, benutzen Sie den großen Gleiter.

Verlassen Sie nun den Laden, und schnappen Sie sich auf dem Flur die Zange. Anschließend gehen Sie nach unten in die »Cave of Combustibles«. Reden Sie dort mit dem Verkäufer, bis er wütend auf die Ladentheke schlägt und somit das Licht ausmacht. Im Dunkeln ist gut munkeln, und Sie können ungehindert den Lautsprecher mit der Zange von der Decke trennen. Nun geht es in den »Disco LALA!«-Laden, wo Sie auf Ihren Untergrund-Freund Brian treffen. Durchforsten Sie die CD-Hüllen, bis Sie eine CD mit der Aufschrift »Total Clap« finden. Diese schmeißen Sie im Raum nebenan in die Stereoeinlage und schließen die Boxen an. Das folgende Chaos veranlaßt Norm 2782, seinen Posten zu verlassen. Das ist Ihre Chance: Benutzen Sie die Streichhölzer mit dem Buch, woraufhin der Norm die restliche Arbeit erledigt. In der dunklen Kammer entzündet Sie ein weiteres Streichholz, um Ihren Auftrag zu beenden.

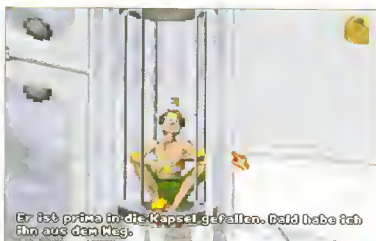
## Auftrag 2: Der Fernsehsender

Heben Sie als erstes den Erdkumpfen an der Treppe auf. Der Türsteher läßt Sie nicht rein. Zeigen Sie ihm die Spielzeugratte und anschließend die echte Ratte in der Pappschachtel. Der starke Mann ergreift die Flucht, der Weg zum Gebäudeinneren ist frei. Gehen Sie nun in das Büro des Chefs, und vereinbaren Sie bei der Sekretärin einen Termin mit dem Boß Mr. Johnson. Dieser gibt Ihnen im folgenden Gespräch eine Schlüsselkarte, mit der Sie in den Kontrollraum am Ende des Ganges ein-

dringen können. Legen Sie das Video in den Slot B ein, und gehen Sie schließlich in den Raum, in dem der Computeringenieur sitzt. Dieser weigert sich leider, das Paßwort für den Computer im Kontrollraum rauszurücken. Verdientermaßen bewerfen Sie ihn mit dem Erdkumpfen. Verärgert gibt Ihnen der böse Mensch sein Hemd, damit Sie es für ihn waschen. Auf dem Ausweis, den Sie nun haben, steht das Paßwort, welches als zweiter Vorname getarnt ist: »Holene«. Gehen Sie nun in den Kontrollraum und geben am Computer den Code ein. Anschließend spielen Sie das Video ab (Menübedienung per Tastatureingabe).

## Die Suche nach Saul Nystalux

In der Uniform von Norm 2782 betreten Sie den Außenposten, um Pauls Bruder zu finden. Sprechen Sie mit dem Empfangs-Norm am Schalter, der Ihnen aufträgt, das Laboratorium aufzusuchen. Er gibt Ihnen den Code für den rechten Aufzug: 1572. Oben angelangt befreien Sie die Versuchsperson hinter der Glasröhre mit der Schere, die Sie in Ihrer Wohnung mitgenommen haben. Der Gefangene demobiert daraufhin die nächste Scheibe. Wieder im Flur, schnappen Sie sich die Glasscherbe auf dem Boden und den Körper des bewusstlosen Versuchskaninchens. Um den armen Kerl in Sicherheit zu bringen, gehen Sie zur Metallröhre. Drücken Sie dort den grünen Pfeil nach unten, um eine Glaskapsel zu holen. Mit dem roten Knopf öffnen Sie die Röhre und stecken den Gefangenen in die Kapsel. Mit einem weiteren Druck auf den grünen Pfeil nach unten lassen Sie ihn schließlich verschwinden. Betreten Sie nun durch die zerbrochene Scheibe den Raum, in dem die Beweise gegen Ihre Untaten gesammelt wurden. Gehen Sie als erstes nach dem Schraubenschlüssel. Die Fingerabdrücke auf dem Feuerlöscher betei-



Den völlig verblödeten Gefangenen bringen Sie mit der Kapsel in Sicherheit.



Der sadistische Wissenschaftler schreit nach neuen Versuchskaninchen.

gen Sie mit der Glasscherbe. Um den Reißwolf zu reparieren, nehmen Sie zunächst einmal die Leiter mit, die Sie über das offene Fenster erreichen. Anschließend gehen Sie wieder zum Hinterhof der Fabrik. Am roten Container greifen Sie sich das große Zahnrad und stellen anschließend die Leiter an den Container. Oben entfernen Sie mit Hilfe des Schraubenschlüssels ein weiteres kleines Zahnrad.

Zurück im Labor setzen Sie die beiden Zahnräder seitlich in den Reißwolf ein und vernichten sämtliche Beweise Ihrer Schuld. Reden Sie nun mit dem Wissenschaftler, der Ihnen aufträgt, eine neue Versuchsperson zu beschaffen. Um den Code für den anderen Aufzug zu bekommen, müssen Sie den Empfangs-Norm von seinem Platz locken. Treten Sie dazu auf die Bodenplatte hinter einem der Eckpfeiler und reden mit dem Norm. Sie sehen nun den vorher verdeckten Code (1312) und betreten den linken Aufzug. Oben angekommen, reden Sie mit dem Aufpasser, bis dieser verschwindet. Drücken Sie nun auf den roten Knopf, um einen geheimen Durchgang zu öffnen. Dort betrachten Sie alle Gefangenen, zu denen Sie schon bald selbst gehören werden – Sie werden nämlich von Sauls bösem Bruder Paul entdeckt und eingekerkert.

## Die Flucht aus dem Gefängnis

Im folgenden Abschnitt wechseln Sie ständig zwischen drei Zellen hin und her.

1. Zelle: Setzen Sie sich auf die Bank und zerstören sie dabei. Sie finden wieder ein »Dinge« (um es gewöhn-



Schmeißen Sie den Erdkumpfen auf das Hemd des Computer-Experten, um das Paßwort zu ergattern.



ter auszudrücken: einen Transmitter) sowie einige Holzsplitter. Warten Sie nun, bis Sie in die Röhre gezogen werden. Dort schauen Sie nach links und lesen das Schild, das Saul hochhält. Warten Sie nun, bis Sie in die zweite Zelle gezogen werden.

2. Zelle: Zerbrehen Sie die Bank wieder durch Daraufsetzen, und schnappen Sie sich den Lappen und die Holzplanke. Den zweiten Transmitter angeln Sie sich mit Hilfe des Elbestecks. Sobald Sie wieder in der Röhre sind, lesen Sie die neue Nachricht von Saul.

3. Zelle: Zerstören Sie die Bank mit der Holzplanke. Leider beschädigen Sie dadurch den dritten Transmitter. Benutzen Sie nun den Lappen und die Soßenspitze, um Saul eine Nachricht zu schreiben. In der Röhre benutzen Sie Ihre Mittelhand mit dem Holzsplitter, um Saul die News zu zeigen.

Sobald Sie wieder in der zweiten Zelle sind, schnappen Sie sich die Betthalterung an der Wand und benutzen diese in der dritten Zelle mit dem Mahn der Essensmaschine. Ein Norm kommt herein und bringt Sie in ein Badezimmer. Dort gehen Sie auf die Toilette und neh-

Schauen Sie auf das Schild, das Pauls Bruder Saul hochhält. Sie haben dafür nur wenig Zeit.

Im Spülkasten der Toilette finden Sie den letzten Transmitter.



Uups, Herrscher Paul hat Sie erwischt!

men dort aus dem Spülkasten den Transmitter. Wieder in der Röhre, gelingt Ihnen in einer langen Zwischensequenz die Flucht. Da wird dabei gefangenegenommen.

## Das Kraftwerk

Gehen Sie nun in das Fernsehgeschäft, und fragen Sie den Verkäufer, ob er eine Fernbedienung für den kleinen Fernseher hat (»Benutze Fernseher«, anschließend Verkäufer ansprechen). Entnervt verläßt er kurz das Zimmer. Das ist Ihre Chance: Sausen Sie um die Theke, und krallen Sie sich den Schlüssel, womit Sie den Ladeninhaber kurzerhand einschließen. Mit Hilfe der Kiste kraxeln Sie schließlich auf

den Dachboden. Dort finden Sie hinter dem Kistenstapel einen Hammer, mit dem Sie den zugebreiteten Durchgang freischlagen. Laufen Sie hindurch, stürzen Sie nach unten. Sie kommen zum Kraftwerk.

# BRECHBEUTELSCHNELL UND VÖLKERVERBINDEND.

Speed Racer. Das turbo-geile Action-Rennspiel für PC:

- Speed bis zum Abwinken
- Netzwerk-/Link-Option (bis zu 16 Spieler ohne Geschwindigkeitsverlust!)
- irre 3D-Grafik
- 20 nicht-lineare Rennkurse
- Wüsten Buggy oder Power Boot (vollbepackt mit fiesen Waffen)
- krochende Sounds von Hordrock bis Techno
- 5 Spielmodi
- mit Zusatz-CD für sofortige Netzwerk-Action



PC CD-ROM  
auch für Windows 95



Distributed by

Speed Racer © 1993 Konami Electronic Games, Inc. All rights reserved. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1993 KONAMI. All other trademarks, registered names, product names and other such information are the property of their respective owners.



Den mürrischen Verkäufer sperren Sie in das Hinterzimmer ein.



Mit den Augen des Teddys bringen Sie das Kraftwerk zum Laufen.

Nehmen Sie nun den Teddy, und stecken Sie das lange Kabel ein. Schauen Sie sich im Inventar das Kuscheltier etwas genauer an. Mit den Augen des Teddys im Gepäck gehen Sie weiter nach unten und nehmen dort vom Boden das kurze Kabel. Werfen Sie die Teddy-Augen in den Schlitz des Gerätes, das zwischen dem Zylinder und der zugemauerten Tür steht. Drehen Sie nun die Glühbirne aus der Fassung. Öffnen Sie die Kontrollbox an der Wand, und benutzen Sie dort das kurze Kabel. Danach hantieren Sie mit dem langen Kabel, um die Kontrollbox mit der Glühbirnenfassung zu verbinden, und drücken den Knopf neben dem Münzschlitz. Es folgt eine wunderschöne Explosion, die Kent zum Glück unbeschadet übersteht.

## Dals Rettung

Begeben Sie sich zum Einkaufszentrum, wo Sie die Streichholzschachtel aufheben. Im Gebäude nehmen Sie den Schlauch, den Sie über die drei Stufen in der Wand erreichen. Zurück auf der Straße gehen Sie zum Fahrzeug, in dem Dai gefangen gehalten wird. Benutzen Sie den Schlauch mit dem Luftstutzen. Durch die schlechte Luft im Fahrzeuginneren werden die beiden



Lange halten die Norms den Gestank nicht mehr aus und verlassen den Lastwagen.

## Lang lebe Paul! Individuell ist unnormal!

Wachen aus dem Lastwagen getrieben und übergeben sich an der nächsten Ecke. Nutzen Sie diese Chance, um Dai aus seiner Gefangenschaft zu befreien.

## Die Zerstörung des Pullotron

Um die Smogwolke über der Stadt loszuwerden, muß das Pullotron in die Luft gejagt werden. Heather verrät Ihnen, welche Bauteile Sie zum Bau der Rakete benötigt. Im Einkaufszentrum nehmen Sie die Holzlatten und den roten Kracher vom Boden mit. Das Seil, das die Riesensäge abgrenzt, stecken Sie ebenfalls ein. Anschließend gehen Sie wieder auf den Hinterhof der Fabrik und rollen dort den Oxy-Acetylen-Brenner an den roten Container. Entzünden Sie nun das explosive Gemisch mit einem Streichholz, und schweißen Sie den Container mit dem Brenner auf. Verbinden Sie die Fässer hinter dem Container mit dem Seil und den Latten – schon haben Sie ein Floß, das Sie in den Fluß stoßen. Laden Sie nun die Giftfässer aus dem Container auf Ihren Luxusdampfer, und schwingen Sie sich drauf. Wenig später ist das Pullotron nur noch Geschichte.

## Showdown im Stadion

Ihre Aufgabe ist es, Sauls Gedächtnis wiederzubeschaffen und Brians Gitarre auf die Bühne zu schmuggeln. Am Stadion-Eingang treffen Sie zunächst auf zwei ängstliche Norms. Dieses schlagen Sie durch einen Druck auf den Lichtschalter in die Flucht. Gehen Sie nun in das Stadion und reden mit Ihren verkleideten Freunden. Anschließend marschieren Sie zu den Kisten vor der Bühne und nehmen sich das Nachtsichtgerät, das auf einer der Kisten liegt. Leider haben Sie noch keine Batterien, steigen Sie aber trotzdem durch das Loch im Eingangsfür in den dunklen Kanal hinab.

An dieser Stelle empfiehlt es sich, von der Gamma-Korrektur des Spiels Gebrauch zu machen, damit Sie etwas sehen können.

Im folgenden Labyrinth (siehe Karte) schnappen Sie sich die Akkus, um auch ohne Gamma-Korrektur mit Hilfe des Nachtsichtgerätes etwas zu sehen. Dazu nehmen Sie den Stein (in der deutschen Version unsinnigerweise »Loch« genannt) und benutzen ihn mit dem Loch. Stellen Sie sich auf den Stein, um

die Batterien zu bekommen. Anschließend bahnen Sie sich mit Ihrer Gitarre einen Weg zur Wand, hinter der Ihnen ein Wagenheber und eine Kiste entgegenkommen. Mit dem Wagenheber gehen Sie zum »Access«-Schild und benutzen ihn dort: Der Geheimgang ins Labor öffnet sich. Gehen Sie die Treppen hinab, und reißen Sie im Labor das Poster von der Wand. Durch das entstandene Loch steigen Sie in den Nebenraum (»Benutze Loch«). Hier greifen Sie sich die Axt und öffnen damit die Kiste bei dem Gerölhaufen. Mit dem gerade eingesteckten Anzug laufen Sie ins Labor zurück



Mit dieser Karte haben Sie das Labyrinth schnell hinter sich.



Mit voll aufgedrehter Gamma-Korrektur ist es leichter, den Stein zu finden.



Und schwups hüpft Sauls Gehirn in den Anzug. Sachen gibt's ...

und gehen wieder in den Nebenraum. Dort öffnen Sie die Mikrowelle und lassen Sauls Gehirn in den Anzug springen. Nehmen Sie nun den Wagenheber wieder an sich, und gehen Sie zum Aufzug, dessen Tür Sie mit dem Wagenheber öffnen. Betreten Sie den Lift und genießen Sie den Abspann. (mk)

# Klick

## Ihr Sport auf CD-ROM.



### Segeln lernen interaktiv

Europas einziger Multimedia-Segelskurs vermittelt alle theoretischen und praktischen Grundlagen für das Jollensegeln faszinierend einfach. DM 129,-

Systemanforderungen: 386 DX, Windows 3.1, 8 MB RAM, 256 Farben, Soundkarte, Doublespeed CD-ROM Laufwerk.



### Tennis interaktiv

Die ganze Welt des Tennis auf einer CD-ROM. In den zentralen Kapiteln „Technik“ und „Taktik“ erlernen Sie mit Hilfe von hervorragenden Animationen und professionellen Videos alle Schläge jeder Könnertstufe und erhalten viele Tipps zu den wichtigsten taktischen Varianten des Spiels. DM 99,-

Systemanforderungen: 486 DX mit Windows 3.1 oder APPLE Macintosh mit System 7 oder höher, 8 MB RAM, 256 Farben, Soundkarte, Doublespeed CD-ROM Laufwerk.



### Golftraining interaktiv

Gönnen Sie sich den bekanntesten Golftrainer der Welt. David Leadbetter zeigt erstmals auf CD-ROM zusammen mit seinem Starschüler Nick Price, wie Sie Ihr Golfspiel entscheidend verbessern können. In über 50, zum Teil mit hilfreichen Grafiken versehenen Videosequenzen erläutert Leadbetter von der Ansprechposition über Rück- und Abschwing bis hin zu Driver Schlagtechniken, Draw und Fade detailliert alle wichtigen Phasen des Spiels. DM 99,-

Systemanforderungen: 386 DX mit Windows 3.1, APPLE Macintosh mit System 7 oder höher, 4 MB RAM, 256 Farben, Soundkarte, Doublespeed CD-ROM Laufwerk.

- Bestellung per Telefon:** Montag bis Freitag von 8.00 bis 18.00 Uhr: 02 21/3 29 292, Andrei Anke und Dieter Brand freuen sich auf Ihren Anruf
- Bestellung per Fax:** Rund um die Uhr 02 21/5 59 114.
- Bestellung per Post:** DK-Software, Postfach 10 16 71, D-33516 Bielefeld
- Im Buch- und Fachhandel erhältlich**

- Vertriebspartner Schweiz:**  
- Navigator 2000,  
Parkett 1, CH-6984 Wollenscheissen  
- Neptun-Verlag,  
Fidelerstr. 2, CH-8272 Emmen,  
Tel. 071/64 64 200, Fax 64 20 23
- Vertriebspartner Österreich:**  
- Freytag-Bernsd & Arzuna KG  
Kohlmarkt 9, A-1010 Wien,  
Tel. 0222/33 2094, Fax 533 86 85

Unser Service: Bei technischen Fragen steht Ihnen von Dienstag bis Donnerstag von 12.00-16.00 Uhr unsere Hotline zur Verfügung. 0521/41 04 44.

**DK softmedia**  
MULTIMEDIA CD-ROM

## Mystic Computer Parts

M.Kamps & T.Lamburg EDV-Handels-GbR

**Top Hard Ware zu Top Preisen!**  
Preis und Produktqualität werden stets abgestimmt! Nachfragen lohnt sich!

**Mathebauste**  
Sequenti O44 PCI 16MB/800MHz 199,-  
Intel 486/25MHz 256KB Speicher 28,-  
ASUS P550P H 256KB Speicher 28,-  
ASUS P550P H 372MB Speicher 38,-

**EIDE Festplatten**  
Sequenti 528MB 850 MB 33,-  
WD AC2150 1300 MB 38,-  
WD AC2150 1300 MB 38,-  
WD AC2150 1300 MB 38,-  
Quantum Fireball 1600 MB 34,-  
Quantum Fireball 1600 MB 34,-  
Maxtor 71052A 1600 MB 40,-  
Maxtor 71052A 1600 MB 40,-  
Maxtor 72054A 2048 MB 45,-

**SCSI Festplatten**  
Quantum Liscala 2718MB 45 MB 179,-  
Quantum Liscala 2718MB 45 MB 179,-  
Conner C2P400S 2718MB 45 MB 187,-  
Conner C2P400S 2718MB 45 MB 187,-  
Fujitsu M28125A 2718MB 45 MB 188,-  
Fujitsu M28125A 2718MB 45 MB 188,-

**EIDE Controller**  
EIDE 20MB PCI VLB 20MB/800MHz 3,-  
EIDE VLB MBIOS VLB 20MB/800MHz 3,-

**SCSI Controller**  
Adaptec 2940 PCI VLB SCSI-2 PCI 271,-  
Adaptec 2940 PCI VLB SCSI-2 PCI 271,-  
Adaptec 2940 PCI VLB SCSI-2 PCI 271,-

**CPUs**  
Pentium 75 199,-  
Pentium 90 259,-  
Pentium 100 259,-  
Pentium 120 349,-  
Pentium 133 409,-  
Pentium 150 459,-  
Pentium 166 489,-  
Pentium 200 529,-

**Speichermodule**  
8 MB PS-2 70,-  
8 MB PS-2 70,-  
8 MB PS-2 70,-  
8 MB PS-2 70,-  
8 MB PS-2 70,-  
8 MB PS-2 70,-  
8 MB PS-2 70,-  
8 MB PS-2 70,-

**Soundkarten**  
Diamond Sound Blaster 2MB VRAM 189,-  
Diamond Sound Blaster 2MB VRAM 189,-  
Diamond Sound Blaster 2MB VRAM 189,-  
Diamond Sound Blaster 2MB VRAM 189,-  
Diamond Sound Blaster 2MB VRAM 189,-  
Diamond Sound Blaster 2MB VRAM 189,-  
Diamond Sound Blaster 2MB VRAM 189,-  
Diamond Sound Blaster 2MB VRAM 189,-

**Netzteil**  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-

**Netzteil**  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-

**Netzteil**  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-

**Netzteil**  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-

**Netzteil**  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-

**Netzteil**  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-

**Netzteil**  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-

**Netzteil**  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-

**Netzteil**  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-

**Netzteil**  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-

**Netzteil**  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-

**Netzteil**  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-

**Netzteil**  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-

**Netzteil**  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-

**Netzteil**  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-

**Netzteil**  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-

**Netzteil**  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-

**Netzteil**  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-

**Netzteil**  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-

**Netzteil**  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-  
2 MB VRAM 317,-



**Großhandel für Computerspiele und Zubehör**

**PC**

**CD ROM**

**SONY PSX**

**MPEG**

**Wir liefern auch:**

**CD-ROM-Laufwerke**

**Controller**

**CPU's**

**Drucker**

**Festplatten**

**Grafikkarten**

**Joysticks**

**Kabel**

**Monitore**

**Motherboards**

**Netzwerk-zubehör**

**PC-Gehäuse**

**Soundkarten**

**Simm's**

**Tastaturen**

**Bitte nur Händleranfragen!**

**Groß Electronic Computerspiele + Zubehör**

**Passauer Straße 13 D-94133 Röhrnbach Tel. 0 85 82/96 05-0 Fax 0 85 82/96 05-99**

# WEGWEISER ZUM DUNKLEN TOR

Die Zusatzmissionen von »Warcraft 2« sind nicht nur interessanter als die des Originals, sondern auch deutlich schwieriger. Wir haben alle Levels für Sie gelöst.

Auch wenn jemand bei »Warcraft 2« wenig Probleme mit den Solomissionen hatte, wird er an »Beyond the Dark Portal« einige Zeit knabbern. Denn zum einen ist die Zauberei wichtiger geworden, zum anderen haben sich einige Levels vom üblichen »Baue deine Basis aus«-Prinzip ab. Mal hat man von Beginn an mit wütenden Angriffen fertigzuwerden, mal startet man nur mit zwei Einheiten. Die folgenden Tips entstanden in Zusammenarbeit mit Blizzard Entertainment, im Text wird durch Nummern auf die entsprechend markierten Kartenstellen verwiesen. Grundsätzlich müssen alle beteiligten Helden überleben. Am besten schwächt man einzelne Gegnertrupps mit normalen Einheiten und zieht erst dann die (sehr kampfkraftigen!) Helden heran. Obwohl man bei Warcraft 2 in den Solomissionen keine Mauern bauen kann, muß man doch nicht auf sie verzichten: Die billigen Farmen sind, dicht nebeneinander gesetzt, ein guter Ersatz. In der nächsten Ausgabe folgt die Menschen-Kampagne.

## 1. Mission: Der Schlichter des Shadowmoon-Klans

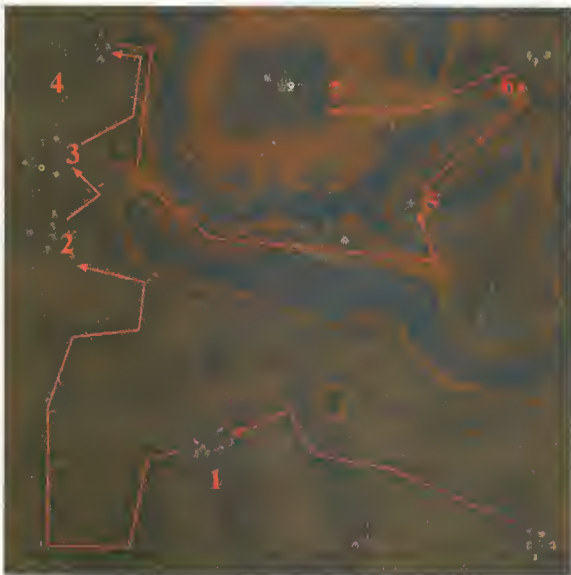
Bevor sich die Orks um ihre menschlichen Erzfeinde kümmern, muß erst mal mit der lokalen Konkurrenz gerungen werden. In dieser Mission sind die drei Todesritter und ihr Tempel (7) zu vernichten. Unser kleines Expeditionsheer bricht Richtung Nordwesten auf und trifft bei (1) auf das erste Gefangenelager. Nach Befreiung der Insas-

sen geht es weiter nach (2), wo der bekannte Kriegerheld Grom Hellscream eingekerkert ist. Dieser muß die Mission unbedingt überleben. Weiter nördlich liegt ein Sägewerk (3), nach dessen Einnahme man die Axtwerfer per Upgrade aufwerten sollte. Bei den Punkten (4), (5) und (6) schließen sich uns weitere Gefangene und Freiwillige an. Gemeinsam mit ihnen blasen wir schließlich zum Sturm gegen die Todesritter und ihren Tempel (7). Der eigene Todesritter sollte die hohe Reichweite seines »Todesmantels« ausnutzen, um Gegner ohne Gegenwehr magisch auszuschalten. Die gegnerischen



Außer den Paladinen machen den Orks die Greifenreiter am meisten zu schaffen.

Klapperreiter haben natürlich genau dasselbe vor – also aufpassen: So furchtbar die Zaubersprüche der berittenen Magier sind, so wenig schützen sie vor feindlichen Sprüchen.



1. Mission: Drei Todesritter machen das Gebiet unsicher.



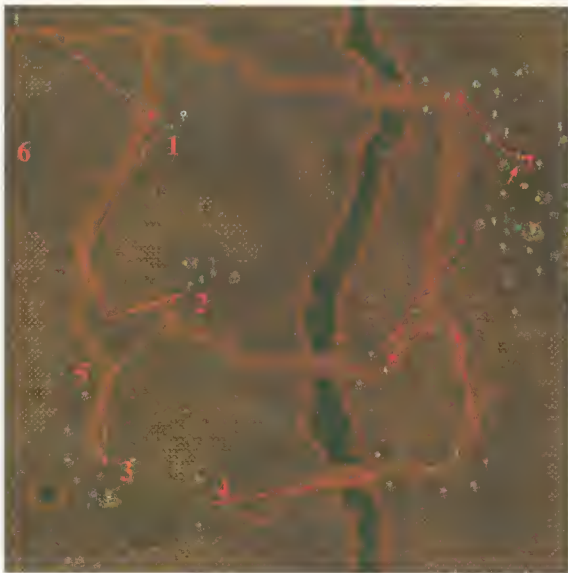
## 2. Mission: Der Schädel von Gul'dan

In diesem Szenario sollen Sie den weißen Ork-Klan retten und den violetten rekrutieren. Der türkise Stamm im Osten ist zu vernichten, wobei unsere beiden Helden nicht sterben dürfen.

Zügig geht es an (1) und (2) vorbei Richtung Süden. Die passierten Gebäude werden höchstwahrscheinlich später angegriffen. Ihre Verteidigung ist aber wenig lohnend, da die eigenen Truppen sonst zu sehr verstreut würden. Zum frühzeitigen Upgraden sind sie aber allemal sinnvoll. Mit den neu gewonnenen Einheiten zum Dorf (3) marschieren und dort zunächst am Ortsausgang (4), später auch bei (5) gut sichern. Geht das Gold zur Neige, empfiehlt sich die Mine bei (6), die mit wenig Aufwand verteidigt werden kann. Da der Gegner nicht über den Exorzismus-Spruch verfügt, kann beim abschließenden Angriff gegen seine Basis (7) auch ein Kontingent Todesritter mitgeführt werden.

## 3. Mission: Thunderlord und Bonechewer

Ein klarer Auftrag: Vernichten Sie die zwei ansässigen Ork-Klans! Zunächst sollte jedoch die eigene Position abgeschottet werden. Dazu empfehlen sich Türme (mit Farmen umgeben!) sowie Truppen bei (1) und (2), da Angriffe fast ausnahmslos aus dieser Richtung erfol-

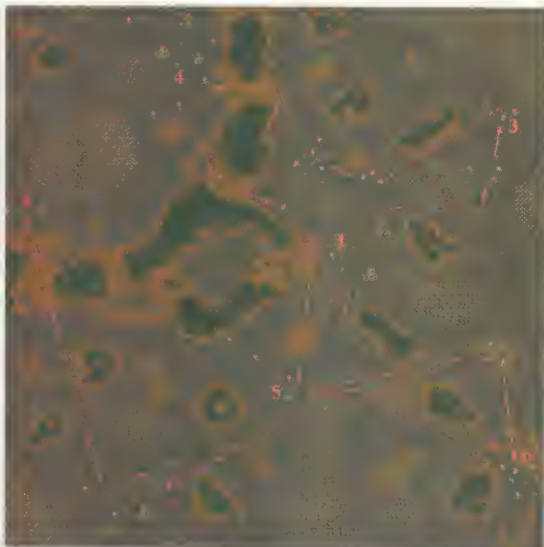


2. Mission: Zwei Orksstämme müssen geschützt und zum Angriff auf einen dritten geführt werden.

# Schade!



Du fühlst Dich beschissen,  
weil wieder mal das  
Wichtigste fehlt.



3. Mission: Die Vernichtung zweier Ork-Stämme ebnet den Weg zu den Menschen.

gen. Die Mine bei (3) ist nur schwach geschützt, sollte also leicht zu erobern sein. Von dort in Richtung Westen laufen, wobei zunächst nur kleinere Gegnertruppen im Weg stehen.

Ist das gegnerische Dorf (4) zerstört, geht es über die eigene Basis gegen den zweiten Klan an den Stellen (5), (6) und (7). Zuletzt sollten Sie die beiden Türme (8) angreifen. Die gegnerischen Drks versuchen ständig, neue Gebäude zu errichten. Deshalb klärt man das Gebiet am besten immer wieder neu auf.

#### 4. Mission: Der Spalt wird geöffnet

Erstmals im Zuge des Dark-Portal-Feldzuges sind hier die Menschen Ziel unserer Bemühungen. Geisterreiter Teron muß die Mission überleben. Da der Gegner über Paladine mit Exorzismusspruch verfügt, sind Todesritter besonders gefährdet – also den Helden in sicherer Distanz halten!

Die Armee sollte sofort nach Westen ziehen, um dort die Menschenbasis (1) zu zerstören. Sofort ein eigenes Dorf hochziehen und gegen Süden und Osten hin absichern. Den Zeppelin nach (2) bewegen, um anrückende Gegner früh genug zu sehen. Der eigene Angriff sollte zunächst gegen den schwächeren Gegner bei (3) erfolgen. Hierdurch kann man dessen Minen (3) und (4) selbst nutzen. Als letztes die Drischhaft (5) und das Lager (6) zerstören.



4. Mission: Der Krieg gegen die Menschen beginnt aufs Neue.

#### 5. Mission: Die Drachen von Blackrock Spire

Da auch die Drks über eine Luftwaffe verfügen wollen, müssen Sie den Drachenhort im Nordosten (5) freikämpfen. Das eigene Lager sofort mit Türmen am einzigen Zugang (1) schützen. Der violett uniformierte Gegner greift regelmäßig mit Greifenreitern an, weshalb Sie sich zunächst nach Norden wenden sollten. Bei (2) die Feindgebäude zerstören und die Mine absichern. Von hier aus geht es weiter nach Norden, wobei mehrere Truppen und Wachtürme den Weg versperren. Bei (3) zerstört man ohne Verzug die Greifenhorste und damit die Bedrohung aus der Luft.

Im Osten liegt eine weitere Mine (4). Bei Goldmangel kann man sich hier noch einmal bedienen, bevor es zum Drachenhort (5) geht. Es reicht aus, wenn eine schnelle Einheit diesen einmal umrundet – schon ist das Gebäude nebst Drachen in unserer Hand.

#### 6. Mission: Die Schlacht von New Stormwind

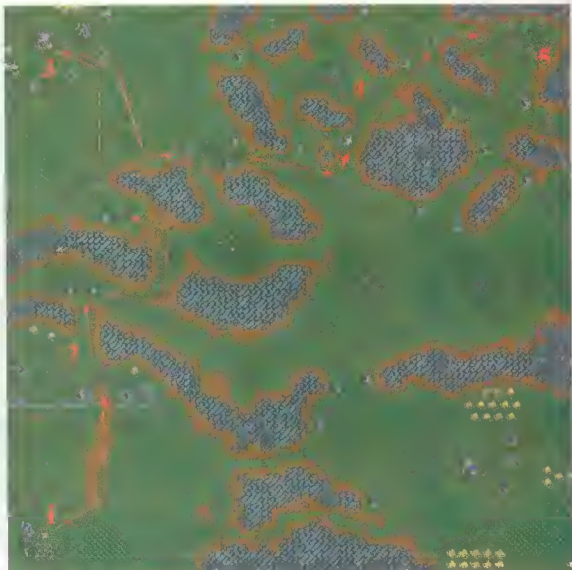
Beide Gegnerstämme müssen komplett vernichtet werden, Telon darf – wie üblich – nicht

in die ewigen Jagdgründe eingehen. Besondere Vorsicht ist vor dem blauen Klan geboten: Er verfügt über Exorzisten-Paladine.

Gegen Luft- und Landangriffe bei (1) mehrere Wachtürme errichten. Um die Greifenreiter endgültig loszuwerden, sollten die beiden Horte (3) ausgeschaltet werden. Dazu sprengt man mit zwei Koboldtrupps bei (2) einen Weg durch den dünnen Felsring. Das dahinterliegende Dorf kann leicht zerstört werden; anschließend an dieser Stelle eine Stadthalle errichten und die Mine leerräumen. Mit Ihrer Luftwaffe schalten Sie die einzelnen Feindtrupps im Gebiet bei (4) und (5) aus. Da es immer wieder zu Angriffen durch Magier kommt, sollten diese möglichst früh auf dem Luftweg vernichtet werden. Zuletzt geht es gegen die Stadt (6) im Nordwesten. Wegen der zahlreichen Paladine dort sollten die eigenen Todesritter extrem vorsichtig sein. Lassen Sie Telon auf jeden Fall zu Hause!

### 7. Mission: Die Seeschlacht bei Azeroth

Ihre Aufgabe ist eine siegreiche Partie »Schiffe versenken« gegen die nervige Menschenflotte. Außerdem sollen Sie fünf eigene Häfen errichten, wobei es völlig ausreicht, zu Beginn nur einen und die vier anderen erst nach Beseitigung der Feindpötte zu bauen. Keiner der Gegner verfügt über Paladine, so daß die eigenen

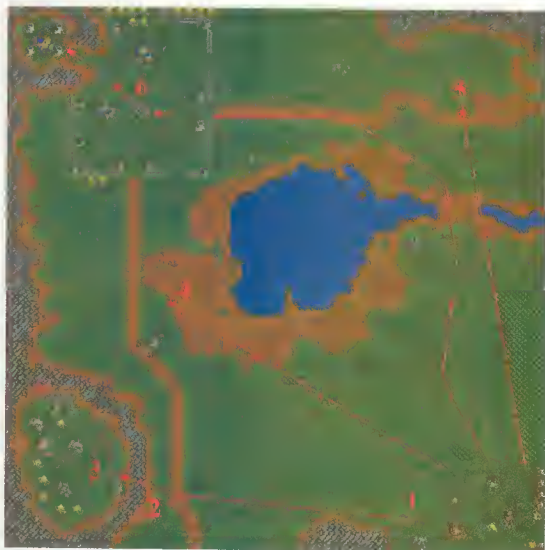


S. Mission: Beseitigen Sie erst die Greifenreiter, bevor Sie die Drachen befreien.

## Schade!



Du fühlst Dich beschissen, weil Du wieder mal nur die Hälfte kriegst.



6. Mission: Schützen Sie Ihren Helden-Todesritter vor den Exorzisten.

Todesritter hier frei schalten und walten können. Zunächst das eigene Dorf gegen sporadische Angriffe aus dem Süden absichern. Sind die ersten Todesritter verfügbar, kann man von (1) aus mit Wirbelstürmen die Küste bei (3) attackieren. In derselben Gegend nach Bau eines Hafens (2) zur Insel übersetzen und diese erobern. Dann postiert man an der Stelle (4) zwei Todesritter, die mit ihrem »Sofortiger Tode«-Spruch die Flotte bei (5) gefahrlos zerstören.

Öl können Sie relativ unbehelligt an den Fundorten (6), (7) und (8) fördern, während die eigene Flotte immer mehr ausgebaut wird. Gleichzeitig sollten Drachen feindliche U-Boote aufspüren und versenken. Neun Schiffe (fünf Schlachtschiffe, vier Zerstörer) reichen aus, um die Flotte des Gegners zu versenken. Eigene Schiffe natürlich vor den Kämpfen maximal upgraden! Wer ganz sicher gehen will, zerstört anschließend die beiden Häfen bei (9) und (10). Jetzt können die vier fehlenden Hafenanlagen errichtet werden. Ist die Mission dann noch nicht gewonnen, hält sich irgendwo noch ein Feindschiff versteckt.

## 8. Mission: Sturmangriff auf Kul Tiras

Sowohl die Flotte als auch die Ortschaft der Menschen müssen zerstört werden. Da die Seeschlacht sofort beginnt, ist äußerste Eile geboten. Lassen Sie Ihre Zepherine nach U-Booten suchen (1), die dann mit Zer-

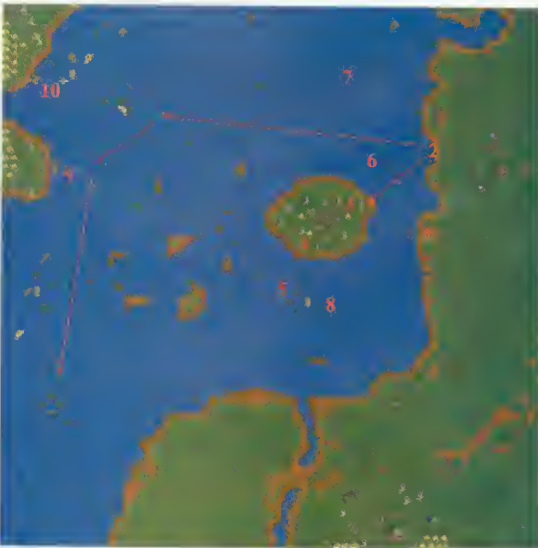
stören versenkt werden. Gleichzeitig kümmern sich die eigenen Schlachtschiffe um die restlichen Kähne des Gegners. Dabei nicht zu weit nach Norden vorrücken,

die dort platzierten Schiffe greifen nämlich nicht von selbst in den Kampf ein! Ist das Gebiet bei (2) feindfrei, sollte zwischen (2) und (3) sorgfältig nach weiteren Feindbooten gesucht werden.

Ist alles aufgeklärt, sämtliche Bodeneinheiten von (2) nach (3) übersetzen, dort die Farmen einnehmen und eine Basis hochziehen. Die restlichen Kriegsschiffe sichern den einzigen Landweg zum eigenen Lager bei (4). Die Gegenseite baut keine neuen Schiffe, so daß Angriffe nur noch von Land und aus der Luft erfolgen. Bei (5) drohen heftige Attacken des Gegners, also hier gut sichern! Geht die örtliche Goldmine zur Neige, kann die Mine bei (6) als Ersatz dienen. Die Menschen verfügen über keine Exorzisten.

Mit einer schlagkräftigen Armee wird nun zum Angriff übergegangen. Zunächst fällt man in der Festung (7) ein und wendet sich von dort aus nach Westen, um die beiden Greifenhorde (8) zu zerstören. Nur einer der beiden kann mit Katapulten getroffen werden, um den westlicheren kümmern sich deshalb Drachen. Ist die Gefahr von Angriffen aus der Luft beseitigt, führt der Weg im Bogen an den übrigen Gebäuden entlang zur Hafenanlage.

Die restlichen Schiffe können per »Sofortigem Tode« oder Wirbelstürme versenkt werden; auch konventionelle Mittel (Drachen, Schiffe) machen sich bezahlt.



7. Mission: Eine große Seeschlacht entscheidet über den Ausgang des Szenarios.

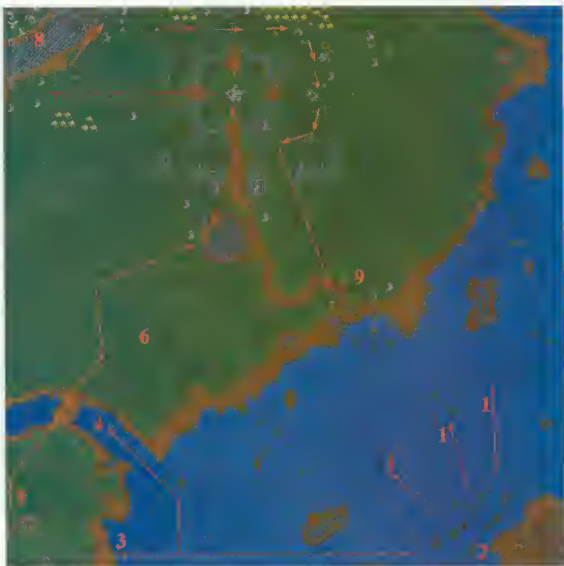


## 9. Mission: Das Grab von Sargeras

Der Dämon mit dem Zepter muß an seinem Zufluchtsort besiegt werden – leichter gesagt als getan! Der Gegner verfügt über sechs Paladine, die unser Todesritter tunlichst meiden sollte. Zunächst sind besagte Paladine aber zum Glück noch außer Reichweite ...

Unser kleiner Trupp wandert gen Osten los und erreicht dort einen Hafen (1). Geben Sie hier ein Transportschiff in Auftrag, während Sie die übrigen Gebäude einnehmen. Per Schiff nach Osten dümpeln, wo ein Tempel liegt (2). Hier kann der Todesritter sowohl »Sofortiger Tod« als auch »Tote erwecken« erlernen. Über den Seeweg erreicht man im Nordosten Verstärkung sowie ein Sägewerk (3). In letzterem die Axtwerfer zweimal aufwerten. Dann wird der Todesritter zusammen mit Nah- und Fernkämpfern östlich von (4) abgesetzt. Sind die westlich wartenden Gefangenen befreit, sollten sämtliche Truppen außer dem Todesritter bei (5) landen. Erst nach dem Tod des Paladins den Todesritter nachziehen – und ihn auch dann immer nur aus sicherer Distanz einsetzen.

Bei (6) findet man neben einem Katapult auch eine Schmiede. Die Holzvorräte erlauben genau vier Upgrades: Je zwei für Rüstungs- und Waffenverbesserung. Sind diese durchgeführt, schlägt man sich weiter nach Westen und anschließend nach Norden durch. Der



8. Mission: Der Kampf tobt zu Lande, zu Wasser und in der Luft.

# Kompletter Wahnsinn für Game-Freaks.

Complete Onside Soccer. Das erste Spiel mit vollem Action-Fußball und komplettem Management-Teil. Rasen-Realismus pur für Playstation und PC:

- über 7000 Spieler-Animationen für perfektes Gameplay
- völlig freie Wahl der Spielerspektive
- voll korrespondierender Live-Kommentar
- 4 europäische Landesligen mit den Original-Teams, inkl. Bundesliga
- kompletter Management-Teil mit direktem Einfluß auf das Spielgeschehen
- Super-Liga, verschiedene Wetterbedingungen, Spielfeldabnutzung ...



PC CD-ROM



Distributed by



Complete Onside Soccer © 1994, Japan Electronic Service Ltd. All rights reserved. Onside Soccer is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Konami-Logo ist ein Warenzeichen der Konami Co., Ltd.



9. Mission: Töten Sie den Dämonen und sechs Paladine.

Dämon lauert bei (7). Holen Sie ihn mit Axtwerfern aus der Luft, oder setzen Sie Ihren Helden ein (sofern alle Paladine aus dem Weg sind).

### 10. Mission: Alterac

Neben der Vernichtung der drei örtlichen Menschen-Streitkräfte steht die Befreiung des Magiers bei (10) an, der sicher zum Energiekreis an der Ausgangsposition finden muß.

Zunächst einmal ist Gold zu beschaffen, da sich in der Nähe der eigenen Basis keine Mine befindet. Die vorhandenen Vorräte sollten zum Bau einer Stadthalle und eines Wachturms verwendet werden, sowie zum einmaligen Upgraden der Rüstungswerte in einer Schmiede. Mit den Drachen werden nacheinander die drei Armeegruppen angegriffen, die bei (1) lauern. Dabei erst die Schützen beseitigen. Anschließend alle Truppen und Arbeiter zur Mine (2) ziehen. Hier wird eine Basis aufgebaut und zum südlichen Rand hin abgesichert. Die weiß gekleideten Gegner müssen zum Angreifen einen langen Weg zurücklegen, so daß bei guter Aufklärung frühzeitig Abwehrmaßnahmen ergriffen werden können. Gefährlicher sind die schnellen Angriffe der Roten. Dieser Gegner erlernt auch als einziger den Exorzismus und gefährdet somit unsere Todesritter.

Vom Flußübergang (3) aus sollte man mit den Geisterreitern einige Wirbelstürme bei den Roten wüten lassen (4), damit die Paladine ihre Magiepunkte zum

Heilen verbrauchen. Bei Gegenangriffen empfiehlt es sich, den Übergang (3) mit dem Runenspruch der Ork-magier zu verminen. Die verteidigenden Magier wen-

den gerne ihren Verwandlungsspruch an; bevor eine wertvolle Einheit in ein Schaf verwandelt wird, sollte man besser mit billigen Truppen bei ihnen vorbeischaun.

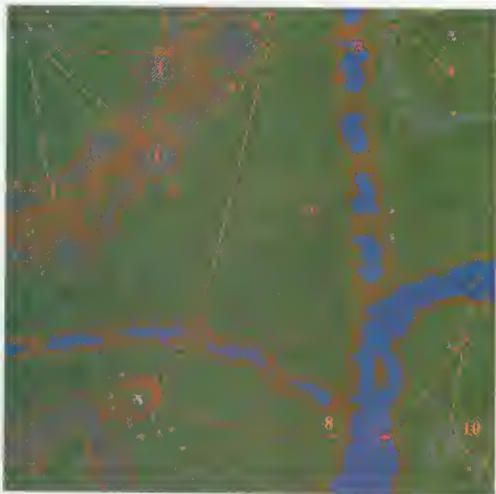
Ist Rot ausgeschaltet, kümmern Sie sich schleunigst um die beiden Minen (5) und (6), denn die weißen Arbeiter sind ebenfalls auf das Gold erpicht. Mit einer starken Armee knöpft man sich das Lager des Gegners im Süden vor (7). Um auf die Insel zu gelangen, zerstören wir zunächst die kleine Flotte und küstennahen Truppen des Gegners per beliebigem »Instant-Todr«. Anschließend eine Hafenanlage bauen (8), die ein Transportschiff herstellt. Mit einigen Einheiten übersetzen und die restlichen Feinde vernichten (9). Der Magier wird nun gefahrlos aus seinem Gefängnis (10) geholt und stiefelt zurück zur Startposition.

### 11. Mission: Das Auge von Dalaran

In diesem Einsatz müssen sämtliche Magier-Türme sowie der gesamte violette Stamm beseitigt werden. Da der weiße Gegner über keine Türme verfügt, sollte man sich voll auf Violett konzentrieren. Vorsicht: Im Missionsverlauf

lernt der Hauptgegner den Exorzismus.

Nach Abwehr der ersten Kriegsschiffe lädt man bei (1) die beiden Koboldtrupps auf einen Transporter und



10. Mission: Dieser Einsatz dient der Befreiung eines Magier-Helden.

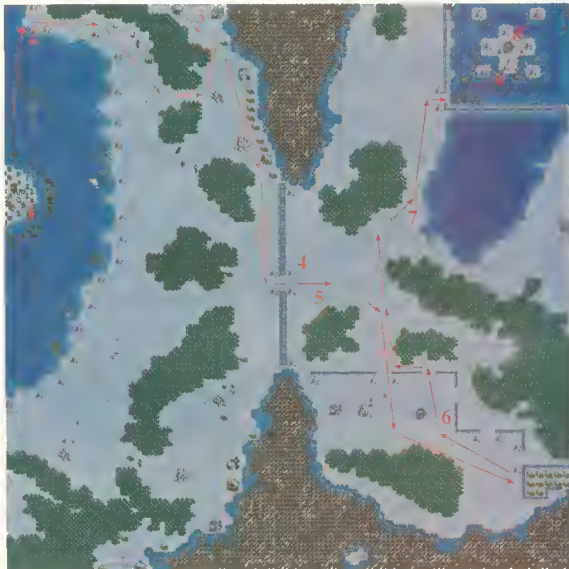
sprengt mit ihnen die beiden ersten Türme (2). Die übrigen Landeinheiten nachziehen und entladen. Sind die Türme auf dem Weg nach (3) eingerissen, sollte man alle Einheiten dorthin senden und eine Basis errichten. Seien Sie vor Landangriffen aus südlicher Richtung auf der Hut. Nahegelegene Gebäude und Truppen der Weißen kann man schon jetzt ausschalten, ebenso die vier Türme bei (4).

Von der Stelle (5) aus lassen Ihre Todesritter mehrere Wirbelstürme gegen die Ortschaft (6) los, während in der eigenen Basis kräftig aufgerüstet wird. Ist der Gegner bei (6) vernichtet, wird sein Lager im Nordosten (8) wiederum von (7) aus mit Wirbelstürmen geschwächt, ehe der Hauptangriff erfolgt. Auch hier ist den verteidigenden Magiern mit der in der vorherigen Mission beschriebenen Taktik beizukommen.

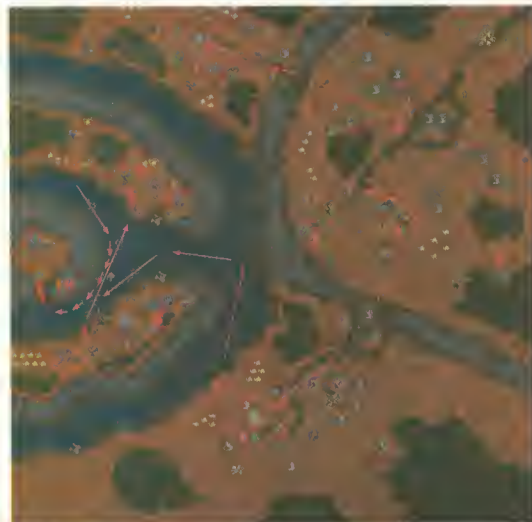
## Mission 12: Das dunkle Portal

Hier müssen alle Menschen beseitigt werden; anschließend ist das Dark Portal (11) zu besetzen. Die blauen Positionen (8), (9) und (10) sind weit ab vom Schuß, weshalb Blau den Exorzismus-Spruch erlernen kann. Alle anderen Parteien können davon abgehalten werden, indem man ihre Goldversorgung unterbricht.

Um ein relativ sicheres Gebiet für eine eigene Basis zu erreichen, sollte man sofort in die Offensive gehen und bei (1) den ersten Gegner attackieren. Diesen aber nicht



11. Mission: Vier Türme der Menschen-Magier sind das Ziel.



12. Mission: Im Finale treffen Sie auf wahre Gegnermassen.

vollständig vernichten, sondern den Weg nach Nordwesten fortsetzen, wo bei (2) der nächste Kontrahent wartet. Die eigenen Arbeiter auf dem Weg dorthin stets gut abschirmen! Ist der zweite Gegner geschlagen, kann dort die eigene Basis errichtet werden. Der einzige Zugang zu ihr befindet sich im Osten und sollte gut verteidigt werden. Hat man ausreichend aufgerüstet, wird der zuvor schon attackierte Gegner (3) endgültig besiegt, was die Goldminen (4) und (5) zugänglich macht.

Schließlich greifen wir den letzten Gegner auf dem Festland an (6). Feindliche Schiffe versenkt man mit den Todesrittern, wobei auf U-Boote zu achten ist. Dann wird ein Hafen an der Stelle (7) erbaut. Mit Magie ist dem blauen Gegner wegen der Entfernung nicht beizukommen, lediglich Angriffe aus der Luft oder von See her können die eigene Landung vorbereiten. Die Invasionsarmee sollte zunächst bei (8) landen und die Insel säubern, bevor die Prozedur bei (9) wiederholt wird. Die letzte Attacke der Ork-Kampagne erfolgt bei (10), die Menschen sollten aber keine große Gegenwehr mehr leisten. Mit der Eroberung des Dunklen Portals (11) ist auch die letzte Mission erfolgreich beendet – die Orks haben einmal mehr triumphiert! (mk/la)

## TAKTIK-TIPS: AH-64D LONGBOW

ALLE VÖGLEIN  
SIND SCHON DA

Natürlich ist Hubschrauberfliegen eine tolle Sache. Aber noch besser wird das Ganze, wenn man nicht so planlos durch die Gegend schraubt. Wir zeigen Ihnen, wie Sie Ihre Gegner mit Strategie und Taktik beeinflussen können.

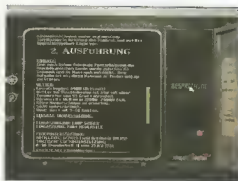
Der AH-64D Longbow ist ein hartes Stück Arbeit. Da haben Sie es gerade mal geschafft, die anspruchsvolle Steuerung zu erlernen, sind unheimlich stolz – und schwupps, wird Ihnen durch ein paar herannahende Raketen Margemacht, daß Fliegen und Überleben zwei unterschiedliche Dinge sind. Mit der freundlichen Genehmigung eines gewissen Stanglators von Electronic Arts präsentieren wir die wichtigsten Passagen aus dem »Official Guide to Janes AH-64D Longbow«, dem amerikanischen Hintbook. Einige Punkte werden Ihnen aus dem Handbuch bekannt vorkommen. Dies läßt sich aber nicht vermeiden, wenn eine Übersicht der wichtigsten Strategien und Tipps wirklich gut und vollständig sein soll. Guten Flug!



Im Vorspann sehen Sie bereits eine Vorzeigetaktik: Hinter einem Hügel verstecken, blitzartig auftauchen und den Gegner mit Raketen und Geschützfeuer überraschen.

## Allgemeine Flugtips

- 1 Vergessen Sie alles, was Sie je bei Jet-Simulationen gelernt haben. Ein Hubschrauber ist ein völlig anderes Gerät, und dementsprechend werden Sie mit der »Schnell drüberfliegen und alles plattmachen«-Taktik nicht sehr weit kommen.
- 2 Drehen Sie bei niedriger Geschwindigkeit niemals nach rechts. Ihr Flügelmann fliegt stets an Ihrer rechten Seite, und Sie möchten doch keine Kollision mit ihm riskieren?



Informieren Sie sich vor jedem Auftrag ganz genau, was Sie erwartet.

- 3 Passen Sie auf, daß Sie nicht zu einem verwöhnten Piloten werden. Anfänger sollten in den Realism-Optionen von vornherein »fortgeschritten« oder »Experte« einstellen. Dadurch lernen Sie wesentlich schneller, mit dem AH-64 umzugehen.
- 4 Um eine abrupte Drehung zu vollführen, ziehen Sie hoch, senken Sie Ihr Kollektiv und drehen sich, während Sie die Nase des Hubschraubers nach unten halten.
- 5 Obwohl es aus taktischen Gründen sinnvoll und erforderlich ist, immer möglichst tief zu fliegen, sollten Sie von Zeit zu Zeit ruhig auf Höhen von 200 Fuß aufsteigen. Somit aktualisieren Sie Ihre FCR- und TSD-Anzeige.
- 6 Den Apache abzubremesen, ist nicht ganz unproblematisch. Der einfachste Weg ist, das Kollektiv auf 30 Prozent herunterzusetzen, die Nase hochzuziehen, und die Geschwindigkeit im Auge zu behalten. Wenn sie 15 Knoten oder niedriger erreicht hat, stabilisieren Sie den Helikopter, stellen das Kollektiv auf 70 oder 80 Prozent und drücken »H«, um in den Schwebzustand zu kommen.

## Kameras und PNVS

- 1 Eine sehr gute Möglichkeit, Ihre Ziele visuell zu erfassen, bietet die Außenansicht. Im Schwebzustand drücken Sie »F7«, bis Sie das zu zerstörende Ziel gefunden haben. Dann wählen Sie wieder die Cockpitsansicht und löschen das Objekt aus.
- 2 Manchmal passiert es, daß Sie einen Gegner sehen, der sich am Rande eines Hügels aufhält. Doch obwohl Sie ihn erkennen, können Sie ihn nicht zerstören. In so einem Fall drücken Sie »F11«, um die Situation aus der Sicht des Gegners zu betrachten. Wenn Sie aus die-

ser Perspektive Ihren eigenen Hubschrauber nicht sehen können, müssen Sie eine bessere Position einnehmen.

- 3 In Longbow gibt es einige Missionen, bei denen die Sichtverhältnisse sehr schlecht sind. Drücken Sie dann »P«, um das PNVS zu aktivieren. Auch wenn das Ergebnis auf den ersten Blick verwirrend aussehen mag, hilft es Ihnen doch ungemein bei der Orientierung.
- 4 Um einen guten Überblick über die aktuelle Situation zu erlangen, drücken Sie »Shift« und »F1«. Somit gelangen Sie in die Außenansicht.

## Der Autopilot

- 1 Wenn Sie Longbow direkt unter Windows laufen lassen, funktioniert die Autopilot-Funktion unter Umständen nicht richtig.
- 2 Wenn Ihr Hubschrauber beschädigt ist, versuchen Sie mit dem Autopiloten zur Basis zu fliegen.
- 3 Zwischen den einzelnen Wegpunkten liegen weite Strecken, die Sie mit dem Autopiloten (Taste »K«) überbrücken können. In gegnerischem Gebiet sollten Sie jedoch die Autopilot-Geschwindigkeit drosseln, um nicht so leicht entdeckt zu werden.
- 4 Immer daran denken: Sie können sich nicht verstecken und gleichzeitig den Autopiloten benutzen, da dieser Ihre Höhe stets bei 100 Fuß hält.
- 5 Bestehen Sie darauf, den Autopiloten zu benutzen, wenn Sie von Gegnern umgeben sind? Dann aktivieren Sie die achtfache Zeitkompression. Dadurch erhöhen Sie Ihre Chancen, von den gegnerischen Geschossen nicht getroffen zu werden.

## Der Co-Pilot

- 1 Wenn Sie keine Ziele sehen, aber Ihr Co-Pilot trotzdem einen Gegner meldet, bedeutet dies, daß er schlichtweg die bessere Sicht hat. Wahrscheinlich haben Sie in so einem Fall Ihr ASE oder TSD zu niedrig eingestellt.
- 2 Wenn er etwas beim Namen ruft, wie etwa »Helikopter, 3 Uhr« bedeutet dies, daß es sich hierbei um einen wirklich gefährlichen Gegner handelt. Diese Hilfe ist vor allem nützlich, wenn Sie ohne ASE fliegen. Alles, was Sie sonst über das ASE erfahren würden, teilt Ihnen auch Ihr Co-Pilot mit.

## Ihr Flügelmann

- 1 Bei aktiviertem Zeitraffer kommt Ihr Flügelmann nicht so schnell hinterher. Achten Sie darauf, wenn Ihnen ein schwerer Kampf bevorsteht.
- 2 Für jeden Gegner hat er seine eigene Art, zu reagieren: Sein Geschütz setzt er gegen leichtgepanzerte Ziele ein, Raketen für mittelstark gepanzerte Objekte und Hellfries gegen schwerstgepanzerte oder weit entfernte Gegner. Stingers setzt Ihr Mitflieger gegen Luftziele ein.



5. Ihr Flügelmann folgt Ihnen beharrlich, bis Sie angegriffen werden. In so einem Fall bricht er aus der Formation aus, um Sie zu verteidigen. Mit Druck auf die Tasten »Strg« und »S« rufen Sie ihn wieder zurück.

6. Er beherrscht den »Dog-Fight«, also den direkten Luftkampf. Er benutzt dabei Hellfires und Stingers. Ihr Flügelmann fliegt keine Bilderbuch-Manöver, aber er reagiert auf jede Aktion des Gegners und gibt sein Bestes, ihn vom Himmel zu holen.

7. In einigen Situationen brauchen Sie mehr Ausrüstung, als Ihr AH-64 tragen kann. Greifen Sie daher immer zuerst auf das Waffenarsenal Ihres Flügelmannes stets zurück. Ein guter Pilot bringt seinen Staffelfollegen zur Basis zurück – aber es ist nicht immer möglich, wirklich gut zu sein.

8. Bewaffnen Sie ihn mit Stingers. Dies erhöht seine Überlebenschance enorm.

9. Neben den Hellfires ist Ihr Flügelmann Ihr wichtigstes Werkzeug im Kampf. Im Vorspann sehen Sie zwei Hubschrauber hinter einem Hügel auftauchen und in grandioser Zusammenarbeit den Gegner in die Knie zwingen. Schauen Sie sich diese Vorgangsweise genau an, denn es ist ein sicherer Weg zum Erfolg.

10. Setzen Sie Ihren Mitspieler gegen Panzer, unbewegliche Ziele und andere Objekte ein, an denen Sie nicht Ihre Hellfires verschwenden wollen. Ihr Flügelmann benutzt grundsätzlich den LDBL-Raketenstart-Modus.

11. Setzen Sie Ihren Flügelmann niemals auf gelandete Hubschrauber an. Das Risiko ist zu hoch, daß er bei so einer Aktion abgeschossen wird.



Ihr Flügelmann ist ein mächtiges Werkzeug im Kampf gegen Ihre Gegner. Passen Sie gut auf ihn auf.

## PFZ – Feuerprioritäts-Zonen

1. Wenn Sie RF-Hellfires mit sich führen, sollten Sie es sich angewöhnen, stets die PFZs zu benutzen. Sie erleichtern das Anvisieren von gegnerischen Objekten erheblich. Außerdem können Sie sie einsetzen, um Ihrem Flügelmann Kampfgebiete zuzuteilen.

2. Wenn Sie zwei oder drei verschiedene Gebiete angreifen möchten, setzen Sie zunächst Ihre PFZs. Anschließend wählen Sie die erste PFZ, mit der Sie arbeiten möchten. Mit der Taste »K« wechseln Sie zwischen den PFZs.

3. Wenn eine PFZ unwichtig geworden ist, löschen Sie sie, indem Sie mit dem Mauszeiger auf das PFZ Label

gehen und beide Mauskнопfen gleichzeitig drücken. Alte PFZs verwirren Sie nur unnötig, insbesondere, wenn Sie zwischen ihnen wechseln.

4. Einige Gegner bewegen sich in eine PFZ, nachdem Sie geschaffen wurde. Diese Objekte erscheinen nicht auf der Ziel-Liste. Um sie hinzuzufügen, halten Sie die Shift-Taste gedrückt und klicken mit dem linken Mauskнопfen auf das jeweilige Ziel-Symbol.

5. Vermeiden Sie es, unnötig viele und große PFZs zu schaffen. Übersichtlichkeit erspart Ihnen viel Zeit und Arbeit.

## Wegpunkte

1. Ein guter Soldat informiert sich vor einem Einsatz stets, was ihn im gegnerischen Gebiet erwartet. Vor jeder Mission sollten Sie sich sämtliche verfügbaren Informationen zu Herzen nehmen. Es ist überaus wichtig zu wissen, wo AAAs, SAMs und Luftgegner gesichtet wurden.

2. Wenn Sie jemals verloren gehen sollten, schalten Sie die Navigationskarte mit »Alt« und »N« ein. Solange Sie Ihren Wegpunkt-Indikator auf Ihrem JHADS lassen, sollten Sie nicht die Orientierung verlieren. Falls es aber dennoch passiert, wird Ihnen diese Methode weiterhelfen.

3. Weit entfernte Wegpunkte (15 Kilometer oder mehr) haben meistens SAMs oder gegnerische FARP's dazwischen. Halten Sie sich tief, und stoßen Sie kurz nach oben, um die SAMs zu identifizieren.

4. Sie müssen nicht immer einen zusätzlichen Wegpunkt schaffen, wenn Sie einen neuen benötigen. Wenn Sie bereits einen Wegpunkt gesetzt haben, ziehen Sie ihn zur Position des neuen Wegpunktes. So kann ein und derselbe Wegpunkt in einer Mission gleich mehrmals eingesetzt werden.

5. Wenn Sie sterben, werden alle hinzugefügten und bewegten Wegpunkte wieder gelöscht.

## Zeitraffer

1. Ein kleiner Trick am Rande: Schmeißen Sie die Rotoren an, und aktivieren Sie anschließend den Zeitraffer. So verkürzen Sie die Zeit, um den Helikopter auf Höchstgeschwindigkeit zu bringen.

2. Ein eingeschalteter Zeitraffer macht es dem Gegner schwerer, Sie zu treffen. Der Grund ist, daß das Spiel alle paar Sekunden (Realzeit) überprüft, wo sich Ihr Hubschrauber in Bezug auf den Gegner befindet. Bei erhöhter Spielgeschwindigkeit ist die Anzahl der Checks pro Spiel-Sekunde niedriger als sonst. Aus diesem Grund sind Ihre eigenen Schüsse bei aktiviertem Zeitraffer auch wesentlich ungenauer.

## Ihre Waffen

1. Longbow ist kein Action-Spiel, in dem Sie pausenlos auf den Feuerknöpfen hämmern müssen. Wenn Sie



16 Hellfires sind in der Simulation kein Problem – in der realen Welt wäre das zu teuer.

mit Ihrem Geschütz arbeiten, geben Sie kurze, circa fünf Sekunden lange Salven ab und machen anschließend eine Pause von etwa einer Sekunde. So verhindern Sie, daß sich Ihre Waffe überhitzt.

2. Halten Sie die Nase Ihres Hubschraubers immer etwas oben, wenn Sie Stingers und Hellfires benutzen. Ansonsten laufen Sie Gefahr, Ihre kostbaren Raketen im Erdboden zu versenken.

3. Sparen Sie Munition. Es ist peinlich, wenn Sie eines der Hauptziele erreicht haben und völlig ohne Waffen dastehen.

4. Wenn Sie Raketen benutzen, bleiben Sie möglichst unter 100 Knoten.

5. Benutzen Sie LOAL für Überraschungsangriffe mit Hellfires. LOAL hingegen ist für Angriffe geeignet, bei denen Sie nicht mit allzu starker Gegenwehr rechnen müssen.

6. Vergessen Sie nicht Ihre FARP's, wenn Sie keinen Treibstoff mehr haben oder in einer anderen, lebensbedrohlichen Situation sind. Die FARP's haben negativen Einfluß auf Ihre Punktzahl, aber manchmal ist Überleben wichtiger als Medaillen.

## Geschütz

1. Benutzen Sie Ihr Geschütz gegen kleine Artilleriestellungen und Soldaten.

2. Achten Sie bei südlichem Gleiten (Strafing) auf Ihr Tempo. Bei Geschwindigkeiten über 60 Knoten müssen Sie Einbußen in Ihrer Manövrierfähigkeit hinnehmen – und das kann sich ein guter Pilot niemals erlauben.

3. Wenn Sie sich eine Reihe von Zielen mit Ihrem Geschütz vornehmen, versuchen Sie, Ihre Ziele in einer durchgehenden Linie zu zerstören. Dadurch sparen Sie viel Zeit.

4. Alles, was Sie mit Raketen zerstören können, kann auch mit dem Geschütz zerlegt werden. Denken Sie daran, daß Munition wesentlich platzsparender als Raketen ist.

## Womit zerstöre ich was?

1. Benutzen Sie Stingers nur gegen Luftziele.

2. Setzen Sie gegen ein Luftziel jeweils nur eine Stinger ein, und geben Sie Ihrem Gegner den Rest mit dem Geschütz.

3. Mit Hellfires können Sie bis zu zwei Kilometer entfernte Gegner treffen – die Treffergenauigkeit ist dabei allerdings nicht mehr allzu hoch. Tun Sie dies also nur,

wenn Sie keine Stingers mehr haben und Ihr Geschütz nicht mehr funktionsfähig ist.

4. Geländete Hubschrauber behandeln Sie wie alle anderen Bodenziele auch: Mit Hellfires oder Ihrem Bordgeschütz.

5. Verstärkte Bunker und Panzer sind mit dem Geschütz nur schwer zu zerstören, wenn Sie in den Realismus-Optionen »realistische Schäden« eingeschaltet haben. Greifen Sie so in einem Fall auf Raketen zurück, um Zeit zu sparen.

6. Artillerie ist leicht zu knacken. Setzen Sie Ihr Bordgeschütz ein, anstatt Raketen zu verschwenden. Je näher Sie Ihrem Gegner kommen, desto weniger Munition benötigen Sie.

## Hellfires

1. Die meisten Missionen können wesentlich schneller zu Ende gebracht werden, wenn Sie und Ihr Flügelmann je 16 Hellfires dabei haben. In der wirklichen Welt würde es zuviel kosten, Hubschrauber derart luxuriös auszustatten – zum Glück gibt es Simulationen.

2. Die meisten Ziele können mit einer Hellfire zerstört werden. Nur Sonderfälle, wie zum Beispiel verstärkte Bunker, benötigen zwei Treffer.

3. Benutzen Sie nach Möglichkeit Radar-Hellfires. Ihre Reichweite beträgt bis zu 7,9 Kilometer, und Sie brauchen das gegnerische Objekt nicht weiter im Auge zu behalten.

4. Bei der Benutzung von Laser-Hellfires können Sie Ihr anvisiertes Ziel nicht wechseln, bis das Ziel oder Ihre Rakete zerstört ist.

5. LOBL ist nur dann nötig, wenn Sie absolut sicher gehen möchten, ein bestimmtes Ziel zu treffen. Allerdings sind Sie dabei an der Valld Lock gebunden. Der Vorteil von LOBL ist, daß Sie hier ohne Sperre schießen können.

## Hellfires im LOAL-Modus

1. Wenn Sie vorhaben, aus einem Versteck heraus einen Überraschungsangriff zu starten, sollten Sie vorher LOAL aktivieren und die gültige LOS Höhe checken (die Mindesthöhe, die Sie benötigen, um eine Freigabe für die Hellfires zu bekommen).

Um dies zu tun, steigen Sie auf, bis Ihre LOAL-Anzeige stabil wird. Nun wissen Sie, welche Höhe Sie für Ihren Angriff erreichen müssen. Zählen Sie nun, wieviel Sekunden Sie benötigen, um diese Höhe vom Schwebzustand aus zu erreichen, nachdem Sie Ihre Rakete abgefeuert haben.

2. Wenn Sie Hellfires im LOAL-Modus benutzen, sollten Sie schlagartig auftauchen, wenn Ihr Raketen-Zähler (markiertes TDF im JHAOSS Display) acht oder zehn Sekunden erreicht. Dies erlaubt Ihnen, eine gültige LOS (line of sight) zu bekommen, bevor der Zähler null erreicht hat.



Die Nachtsicht sieht seltsam aus, ist aber für jeden Piloten unentbehrlich.

## Radar- und Infrarot-Jamming

Zu Ihren ärgsten Widersachern gehören auf jeden Fall die gegnerischen Radarstationen. Als Gegenwehr verfügen Sie über die Möglichkeit, mit störenden Signalen Ihre Infrarot- und Radarsignatur zu verwischen. Die folgende Tabelle zeigt an, wie stark diese Fähigkeiten bei den verschiedenen Hubschrauber- und Flugzeugtypen ausgebaut sind. Die Angaben sind jeweils in Prozent.

Hubschrauber	Infrarot	Radar
AH-64 A/ D	47	30
UH-60	47	0
OH-58	47	0
CH-47	0	0
MH-53	63	78
Mi-28	30	0
Mi-24	30	0
Ka-50	30	0
Flugzeugtyp	Infrarot	Radar
A-10A	0	35
C-130	0	35
Su-25	0	0

## Tarnung vor dem Gegner

Wenn Sie vermeiden möchten, entdeckt zu werden, müssen Sie sich vor allem vor den Radarstationen in acht nehmen. Die Reichweite der einzelnen Radarsysteme schwankt zwischen vier (ZSU-23-4) und 170 (Patriot) Kilometern (siehe Tabelle). Denken Sie aber daran, daß es selbst für ein Patriot-System schwierig ist, die Position eines Objektes bei Entfernungen von 150 Kilometern exakt festzustellen.

Den besten Schutz vor dem Radar stellen allerdings Hügel und Berge da, denn kein Radar ist in der Lage, durch Erde und Gestein zu sehen. Die dritte Möglichkeit, nicht entdeckt zu werden, besteht im langsamen Tiefflug. Auch hier schwanken die Fähigkeiten der einzelnen Systeme, so ist das Patriot zum Beispiel nicht in der Lage, Objekte zu erkennen, die niedriger als 300 Meter fliegen. Im Gegensatz dazu nimmt das ZSU-System auch noch Objekte in 20 Metern Höhe wahr. Sollte es dann doch so weit gekommen sein, daß Sie entdeckt wurden – keine Panik. Die meisten Systeme brauchen ein paar Sekunden, um auf Ihren Hubschrauber zu reagieren. Diese Zeit liegt je nach System bei fünf bis 20 Sekunden.

## Die Radarsysteme im Überblick

System	Max. Entfernung (km)	Max. Höhe (m)	Reaktionszeit in Sek.
ZSU	13	15	5
Bar Lock	150	300	-
Dog Ear	35	200	-
Long Track	150	300	-
Patriot Radar	170	200	9
SA-8	15	125	8
SA-11	70	100	12
SA-13	12	50	6
SA-15	25	60	6
Skyguard	20	125	10
Snow Drift	100	200	-
Spoon Rest	150	300	-
Straight Flush	28	270	-
ZSU-23-4	4	50	-

## Terrain

1. Grundsätzlich gilt: Ein guter Pilot fliegt immer so tief wie irgend möglich. 50 Fuß ist eine ideale Höhe, um zu überleben, auch wenn es nicht leicht ist, diese Höhe zu halten. Üben Sie immer und immer wieder, bis Sie es meistern, unbeschadet voranzukommen. Und wenn Sie das geschafft haben, probieren Sie das Gleiche noch einmal mit 30 Fuß Höhe – Sie werden später noch feststellen, wie nützlich es ist, ein trainierter Tiefpilot zu sein.

2. Sie können sich nicht hinter Gebäuden verstecken. 3. Wenn Sie wissen, daß Sie etwas hinter einem Hügel erwartet, umfliegen Sie ihn am besten. So vermeiden Sie es, unnötig hoch zu fliegen.

4. Wenn Ihre Hauptziele auf flachem Grund liegen, aber hinter einer Berglandschaft platziert sind, halten Sie Ausschau nach einer Canyon-Passage, durch die Sie ungesehen hineinschlüpfen können.

## Kampf gegen Hubschrauber

1. Sie können den gegnerischen Helikopter von SAM-bestückten FARPs weglocken, indem Sie aufsteigen.

2. Die gegnerischen Helikopterpiloten sind gut trainiert und werden ständig versuchen, Ihnen auszuweichen. So kann es passieren, daß Sie ihn selbst mit einem nahezu perfekt platzierten Treffer verfehlen. In so einem Fall: Nicht ärgern, sondern weiter versuchen.

3. Wenn Sie es nur mit einem Helikopter zu tun haben, hängen Sie sich hinten dran, und er wird nicht auf Sie schießen. Ausweichen hat für ihn in diesem Fall höchste Priorität.

4. Gegnerische Helikopter können nicht nach hinten sehen. Sie können sich also vorsichtig von hinten anschleichen.

5. Wenn Sie eben noch einen Hubschrauber gesehen haben, der plötzlich verschwunden ist, stehen die Chancen gut, daß er sich direkt über Ihnen befindet.

Er wird wahrscheinlich nicht auf Sie schießen, aber zumindest über Ihnen bleiben. Fliegen Sie schlagartig nach hinten und dann nach oben, um ihn mit Ihrem Geschütz vom Himmel zu holen.

6 Gegnerische Hubschrauber haben eine Vorliebe, sich hinter Sie zu hängen. Überprüfen Sie also von Zeit zu Zeit, ob Ihnen der Gegner im Nacken hängt.

7 Mi-42 Hind und Mi-28 Havoc (beides gegnerische Hubschrauber) sind fliegende Festungen. So brauchen Sie auch meistens zwei Stingers, um sie zu zerstören. Da Stingers jedoch äußerst wertvoll und daher knapp sind, sollten Sie nach einem Stinger-Angriff den Rest mit der Bordkanone erledigen.

## Kampf gegen Jets

1 In den Missionen, in denen Flugzeuge vorkommen, sollten Sie des öfteren in den Schwebeflug übergehen. Natürlich sind Sie dadurch leichter zu treffen, haben aber auch eine höhere Zielgenauigkeit. Insbesondere das Schweben neben einem FARP ist empfehlenswert. Sobald Sie in Schwierigkeiten geraten, können Sie immer landen und Ihre Reserven aufladen. Außerdem werden Sie von Avenger SAMs und Patriot-Paketen unterstützt.

2 Su-25 Frogfoots erwecken oft den Eindruck, zu fliehen, nachdem sie Ihren Hubschrauber angegriffen haben. Dies ist aber nur selten der Fall: Meistens flie-



Die Su-25 Frogfoots versuchen oft mehrere Anläufe, um Ihren Hubschrauber zur Strecke zu bringen.

gen Sie einfach nur einen Bogen, um Sie dann mit einem weiteren Angriff zu überraschen.

3 Frogfoots sind schnell, und daher schwer zu treffen. Am besten stehen Ihre Chancen, wenn Sie sie mit Stingers angreifen.

4 In Luftziel-Missionen aktivieren Sie das Bodenradar, um nach SAMs zu checken. Dann gehen Sie zurück in den Air-Mode, um mit den Gegnern in der Luft abzurechnen. Sie wollen doch nicht von einer SAM-Missile überrascht werden?

5 Wenn Flugzeuge keine Munition mehr an Bord haben, kehren sie wieder zu Ihrem Landeplatz zurück. Sollte ein gegnerisches Flugzeug also den Rückweg antreten, brauchen Sie sich keine großen Sorgen machen, noch ernsthaft angegriffen zu werden.

## Kampf gegen Bodenziele

1 Vor jeder Grenze sollten Sie anhalten und nach oben vorschließen. Die gegnerischen SAMs werden Sie nicht angreifen, solange Sie auf Ihrem Terrain sind – aber Sie sehen dafür um so deutlicher, was Sie erwartet.

2 Wann auch immer Sie Ihre Hauptziele erreichen, sollten Sie zunächst die herumliegenden AAA und SAM-Anlagen ausschalten. Dies erhöht Ihre Überlebenschancen

und läßt Sie näher an Ihr Ziel herankommen. Wenn Sie nah genug am Gegner sind, können Sie wie üblich Ihre Bordkanone anstatt kostbarer Hellfires einsetzen.

3 Alle SAMs der SA-Serie haben eine Achillesferse: Wenn Sie es schaffen, sich in Schußweite heranzuschleichen, ohne entdeckt zu werden, können Sie Ihr Bordgeschütz sorglos einsetzen. Der Grund liegt darin, daß Sie nur ab einer gewissen Entfernung (Mindestentfernung schwankt zwischen einem und drei Kilometern) präzise erfaßt werden können. Bei dieser Taktik sollten Sie sich die tarnende Eigenschaft der Berge und Hügel zunutze machen.

4 Wenn Sie von einer SAM erfaßt wurden, können Sie sich oftmals retten, indem Sie auf eine sehr niedrige Höhe runtergehen.

# Mehr Speed.



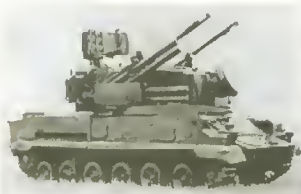
Warnhinweis: Geschwindigkeitsrausch macht süchtig.

6 Rufen Sie keine Luftunterstützung, um 256s fertigzumachen. Die A-10s werden keine große Chancen haben und schon nach kurzer Zeit von der Bildfläche verschwunden sein.

6 Im Kampf gegen 256s ist es lebenswichtig, unentdeckt zu bleiben. Diese Geräte haben eine große Reichweite. Um sie zu zerstören, tarnen Sie sich mit Hilfe des Terrains, und nähern Sie sich im Tiefflug. Sobald Sie in Reichweite sind, fliegen Sie hoch und greifen mit Hellfires an. Es wird etwa zwanzig Sekunden dauern, bis das System auf Ihre Präsenz reagiert – diese Zeit dürfte reichen. Werden Sie jedoch früher entdeckt, hilft nur noch beten.

7 Wenn Sie eine SAM-Anlage angreifen und eine Rakete auf Sie abgefeuert wird – keine Panik. Wenn Sie es schaffen, die Anlage rechtzeitig zu zerstören, brauchen Sie sich auch nicht mehr vor der Rakete zu fürchten.

8 Nehmen Sie sich zunächst die Radaranlagen vor. Einige Raketen sind vom Radar abhängig.



Die 256 Flak – ein Gegner, vor dem Sie sich in acht nehmen müssen.



Der Raketenwerfer MLRS wird international eingesetzt.

## SAM & AAA-Stellungen auflösen

Verschiedene Raketen erfordern unterschiedliche Ortungs-Systeme. Ein Beispiel: die funkgesteuerte Rakete SA-6 benötigt zwei Radar-Typen. Der Search-Radar stellt den Eindringling fest, der Tracking-Radar verfolgt seine Position, bis er von der abgeschickten Rakete zerstört wird. Systeme wie die Infrarot-geleitete SA-14 benötigen hingegen nur einen Soldaten, der das zu zerstörende Objekt sieht. Wenn Sie erst einmal wissen, wie die verschiedenen Systeme arbeiten, vergrößert das Ihre Überlebenschancen ganz erheblich.

### Funkgesteuerte SAM Systeme

256 (SA-19) Search/Tracking-Radar auf Raketenwerfer

SA-6 Long Track oder Snow Drift Search Radar, Straight Flush Tracking Radar

SA-8 Search/Tracking Radar auf Raketenwerfer

SA-11 Snow Drift Search Radar, Tracking Radar auf Raketenwerfer

SA-15 Search/Tracking Radar auf Raketenwerfer (mobil)

Patriot Patriot Search/Tracking Radar

Skyguard Skyguard Search/Tracking Radar (mobil) (AIM-7F)

Bevor eine funkgesteuerte Rakete Ihren Hubschrauber erreicht, müssen folgende Schritte erst absolviert worden sein:

1 Ein Search-Radar muß Sie entdecken und Ihre Position an einen Tracking-Radar weiterleiten.

2 Der Tracking-Radar muß Ihre Position im Auge behalten und an die Abschußstation weiterleiten.

3 Die Rakete muß abgefeuert werden.

4 Der Tracking-Radar hält die Position Ihres Hubschraubers und der Rakete im Auge, um Sie beide zueinander zu führen (ist das nicht romantisch?).

Die meisten SAM-Systeme im Spiel feuern funkgesteuerte Raketen ab. Zerstören Sie die Radarstation(en), und Sie haben nichts mehr zu befürchten.

### IR-Geleitete SAM Systeme

FIM-92C Kein Radar

SA-7 Kein Radar

SA-9 Dog Ear Search Radar

SA-13 Dog Ear Search Radar, Tracking Radar auf Fahrzeug

SA-14 Kein Radar

Infrarot-Raketen sind ein ganz besonderes Übel. Sie orientieren sich an der Hitze-Signatur ihres Ziels. IR-Raketen-Systeme brauchen eventuell einen Radar, um zu wissen, daß Sie da sind, aber ihren Weg finden sie von allein. Somit fliegen diese Raketen auch dann weiter, wenn Sie die dazugehörige Radarstation zerstören. Die beste Taktik liegt also darin, einfach nicht gesehen zu werden.

### Kanonen

Skyguard Skyguard Radar Fahrzeug

256 Search/Tracking Radar auf Fahrzeug

ZSU-23-4 Tracking Radar auf Fahrzeug, Dog Ear Search Radar

ZPU-4 Kein Radar

LAV-300 AAA Kein Radar

Kanonen benötigen keinen Radar, um Sie vom Himmel zu holen. Sie greifen aber oft auf die Unterstützung von Radarsystemen zurück, um ihre Treffsicherheit zu erhöhen. Insbesondere bei schlechten Sichtverhältnissen profitieren die Kanonen von dieser Hilfe. Selbst bei Nacht gibt es also keinen Grund für Sie, den Kanonen respektlos gegenüberzutreten.

## Tips zu den Kampagnen

1 Die ersten vier Missionen dienen lediglich zur Übung. Die härtesten Missionen sind Nummer 5 bis

Nummer 18.

2 Die meisten Gefechte in den Kampagnen können auf Distanz gewonnen werden. Sie müssen Ihrem Gegner nicht erst in die Augen sehen können, bevor Sie ihn zerstören.

3 In den Anfangsmissionen treffen Sie oft auf Soldaten, die Schulter-SAMs bei sich tragen, um ein Hauptziel zu beschützen. Wechseln Sie in so einem Fall besser in den TADS, da TSD sie nicht orten kann.

4 Sie haben die Auswahl zwischen dem A-Modell oder dem neuen D-Modell Apache. Das A-Modell macht Ihnen den Sieg etwas schwerer, da Ihnen weniger Systeme und Waffen zur Verfügung stehen.

5 Die letzten zwei Missionen müssen nicht unbedingt gewonnen werden. Theoretisch hat Ihre Seite den Sieg bereits in der Tasche. Doch ein guter Pilot kämpft selbstverständlich auch die letzten beiden Aufträge siegreich durch.

6 Wenn Sie eine der Filmsequenzen verpassen, können Sie diese nachträglich im Film-Raum anschauen, indem Sie das »New Scrapbook« benutzen.

## Historical Tips

1 Obwohl der AH-64D Longbow in den Golf- und Panama-Kampagnen noch nicht verfügbar war, können Sie ihn trotzdem benutzen.

2 In Panama sehen Sie an den Küsten manchmal Stellen, die wie Erdbeben aussehen, sich aber wie Wasser verhalten: Sümpfe. Um sicherzustellen, was für ein Gelände es jeweils ist, schießen Sie darauf. Wenn daraufhin Staubwolken erscheinen, handelt es sich um Erdboden. Sehen Sie hingegen blaue Spritzer, handelt es sich um Wasser.

3 Die Wüstenmissionen eignen sich hervorragend, um das Zusammenspiel mit Ihrem Flügelmann zu üben. Denken Sie aber daran, daß Ihnen nicht alle Gefahren auf der Briefing-Map gezeigt werden. Wie im richtigen Krieg erfahren auch Sie nicht 100% korrekte Informationen über die Feindaufstellungen.

4 In der Mission »Desert Storm« können Sie es sich ruhig erlauben, etwas schneller und höher zu fliegen





Panzer sollten Sie sich selbst vornehmen und nicht Ihrem Fliegermann den Job übergeben.

als sonst. Das Gelände ist flach, so daß Sie alle heranahenden Gefahren schon von weitem sehen.

### Wenn Sie beschädigt sind

- 1 Wenn Ihr Heck-Rotor beschädigt ist und Sie keine wichtigen Ziele haben, versuchen Sie zu landen. Anschließend lassen Sie Ihren Fliegermann die restlichen Ziele angreifen.
- 2 Wenn Ihre Maschinen den Geist aufgeben oder Ihr Rotor beginnt, ein seltsames, hämmernes Geräusch zu machen, reduzieren Sie Ihre Vorwärtsgeschwindigkeit, steigern Ihre Höhe und versuchen, zum nächsten FARP zu autorotieren (gleiten ohne Maschinenkraft).
- 3 Wenn Sie wirklich beschädigt sind, benutzen Sie den Autopiloten, um zur Basis zurückzukehren. Solange eine Maschine läuft, können Sie es schaffen.

4 Wenn Sie beschädigt und gelandet sind und wieder aufsteigen möchten, drücken Sie »R«, um den Rotor neu einzuschalten. Mit einer defekten Maschine kann dies sehr, sehr lange dauern. Benutzen Sie in solchen Fällen einfach den Zeitraffer.

### Tips zum Punkte-machen

Der beste Weg ist, die Punktzahl durch Können aufzustocken. Beachten Sie dabei folgende Ratschläge:

- 1 Die Realismus-Optionen sind auf »einfach« gesetzt. Ein schneller Weg, Ihre Punktzahl zu erhöhen, ist diese Option auf »fortgeschritten« oder »Expert« zu setzen.
- 2 Ihnen werden 5 000 Punkte abgezogen, wenn Sie Ihre Fliegermann abschießen – also Vorsicht!
- 3 Wenn Sie Luft- oder Bodenunterstützung anfordern, bekommen Sie für die dadurch zerstörten Ziele keine Punkte.
- 4 Ihre Punktzahl wird durch die Anzahl geteilt, wie oft Sie die FARPs benutzt haben, um aufzutanken und neue Bewaffnung zu holen.
- 5 Mögeln Sie sich niemals mit »unverwundbar« oder »unbegrenzte Munition« durch, wenn Sie wirklich Punkte machen möchten. (mk)

### Zum Abschluß freigeben

Gegenständliches Objekt	Punktzahl	Gegenständliches Objekt	Punktzahl
Hubschrauber		ZSU-23-4	150
Ka-50	300	SA-6	100
Mi-28	300	SA-11	100
Mi-24	300	SA-11 Comm. Post	200
Flugzeuge		Skyg. Launcher	100
Su-25	500	Skyguard Gun	150
Radar		ZPU-4	150
Dog Ear	200	Panzer	
Bar Lock	200	T-72M	150
Spoon Rest	200	T-80U	150
Long Track	200	APCs/ IFVs	
Straight Flush	200	BMP-2	100
Snow Drift	200	BMP-3	100
Skyguard Radar	200	BRDM-2	100
Artillerie		BTR-80	100
BM-25	150	LAV-300	100
SCUD-C	200	Lastwagen	
SU-122	150	Truck	50
SAMS/ AAA		URL Jeep	50
Z56	250	Fuel Truck	50
LAV-300 AAA	15	Infanterie	
SA-8	250	Soldier	40
SA-9	200	Gebäude	
SA-13	200	Bunker	150
SA-15	250	POW Tower	150

## Bombenstimmung beim Schuleschwänzen.

Starfighter 3000. Die explosive Flugsimulation für PlayStation, Sega Saturn und PC

- virtuelle Landschaften in ultraflüssiger 3D-Grafik
- einzigartig: völlig freie Wahl der Kamera-Perspektive
- über 50 höllische Missionen auf 4 Levels
- acht ultimative Soundtracks
- Luft- und Bodengefechte, Andocken an das Mut erschießen, Extra-Waffen, Bonus-Levels...



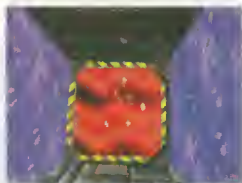
PC CD-ROM





Die 24 Levels von »Descent 2« reichen eigentlich aus, um den Durchschnittsspieler für ein paar Stunden zu beschäftigen. Doch wenn der letzte Level geschafft ist, beginnt die Suche nach den Geheimnissen.

Insgesamt gibt es sechs Secret Levels im Spiel. Erreicht werden diese über die zehn versteckten Zugänge. Wir zeigen Ihnen, wo Sie suchen müssen, um die Eingänge sichtbar zu machen. Bei Secret Levels, zu denen es mehrere Zugänge gibt, haben wir uns auf den jeweils ersten konzentriert. Die Alternative beschreiben wir natürlich auch, Karten gibt es dazu aber nicht. Viel Glück!

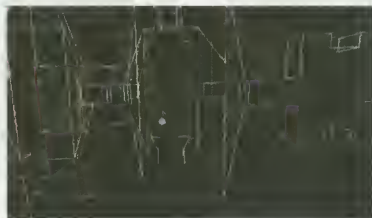


Mine 3: Der Eingang.

### Secret Level 1

#### Der Eingang

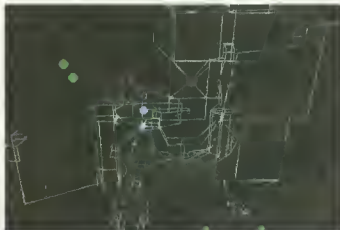
Mine 3: Lassen Sie sich vom Guide-Bot zum blauen Schlüssel und anschließend zur blauen Tür leiten. Flie-



Secret Level 2, Zugang in Mine 5.

## SECRET LEVELS: DESCENT 2

# FOLLOW ME!



Secret Level 1, Zugang in Mine 3.

gen Sie immer geradeaus, bis Sie in einen Raum vor einer Energie-verriegelten Tür stehen. Rechts davon ist eine weitere Tür, durch die Sie hindurch müssen. Gleiten Sie langsam geradeaus, bis rechts von Ihnen zwei leuchtende Symbole an der Wand sind. An dieser Stelle fliegen Sie nach oben in eine kleine Nische. Drehen Sie sich nach rechts, und schießen Sie gegen die Wand. Schon öffnet sich der Eingang zu Secret Level 1.

Mine 4: Kämpfen Sie sich zum Raum mit dem Endgegner vor. In der Decke befindet sich ein Loch, durch das Sie auftauchen. Schießen Sie nun gegen die Wand,

um den Eingang zum ersten Secret Level zu öffnen.

#### Das erwartet Sie

Ihre Aufgabe: Dieser Level ist ziemlich knifflig. Viele Gänge und Türen lassen sich nur von einer Richtung durchqueren. Außerdem gibt es viele Schalter, die betätigt werden müssen, um den Weg freizugeben.

Ihre Gegner: Grizzly, Bluefly.

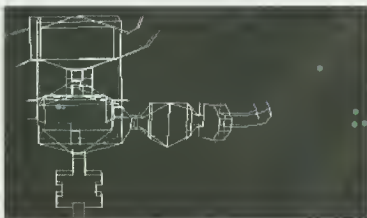
### Secret Level 2

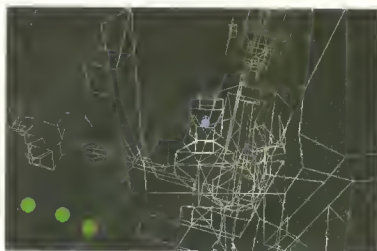
#### Der Eingang

Mine 5: Fliegen Sie geradeaus durch die Tür und über den ersten Schacht, in dem sich der Guide-Bot befindet. Drehen Sie sich rechts zur Tür, gleiten Sie den Schacht ganz hinunter. Schießen Sie nun gegen die Wand, um den Eingang zu Secret Level 2 zu öffnen.



Mine 5: Der Eingang.





Secret Level 3, Zugang in Mine 12.



Mine 12: Der Eingang.



Mine 14: Der Eingang.

Mine 8: Stellen Sie sich am Ende des Levels vor den Minen-Ausgang, und drehen Sie sich um 180 Grad. Fliegen Sie ein Stück geradeaus, und nehmen Sie die erste Abzweigung nach links. Am Ende des Ganges ballern Sie auf die obere Wand und geben geradeaus Gas bis zu einer kleinen Nische. Dort schießen Sie gegen die links liegende Wand – schon öffnet sich der versteckte Level-Eingang.

#### Das erwartet Sie

Ihre Aufgabe: Erst die gute Nachricht. Im ganzen Level gibt es nur zwei Schalter und keine bösen Tricks. Und nun die schlechte: Leider ist hier alles über und über von Salamandern besetzt. Doch ein bißchen Herausforderung kann ja nicht schaden. Viel Spaß!

Ihre Gegner: (sehr viele) Salamander, Kamikaze.

### Secret Level 3

#### Der Eingang

Mine 12: Lassen Sie sich vom Guide-Bot zum roten Schlüssel führen. Fliegen Sie anschließend durch die Tür in den Schacht nach oben. Nach zwei weiteren Türen gelangen Sie in eine große Halle. In der Decke des Raumes befindet sich ein Loch, durch das Sie in einen kleinen Raum kommen. Schießen Sie dort gegen die Decke, um den Eingang zu Secret Level 3 zu öffnen.

#### Das erwartet Sie

In diesem Level sind die Roboter gerade dabei, eine neue Energiequelle aufzubauen – das wissen Sie natürlich zu verhindern, indem Sie den Reaktor finden und sofort zerstören.

Ihre Gegner: Kamikaze, Brood Spider.

### Secret Level 4

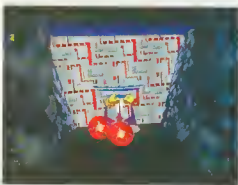
#### Der Eingang

Mine 14: Der gelbe Schlüssel ist wichtig. Gehen Sie durch die blaue Tür, fliegen Sie aber nicht nach unten, sondern schießen Sie gegen die Seitenwände – schon öffnet sich der Eingang zu einem kleinen Raum. Ballern Sie wieder gegen die Seitenwände, um den Eingang zu Secret Level 4 zu öffnen.

#### Das erwartet Sie

Sie müssen unter allen Umständen die zwei Geiseln retten. Um zu ihnen zu gelangen, muß aber vorher der Reaktor zerstört werden. Eine heikle Aufgabe, die Sie unter starkem Zeitdruck zu bewältigen haben.

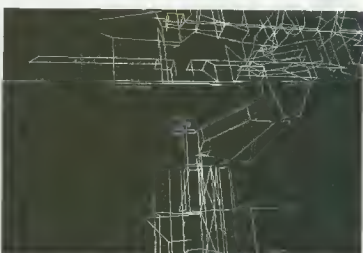
Ihre Gegner: Alien mines, Zeitdruck.

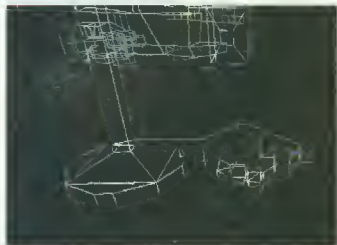
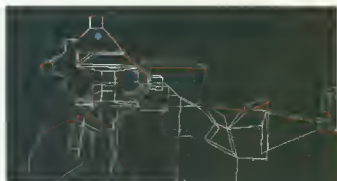


Secret Level 4: Retten Sie unter allen Umständen die beiden Geiseln.

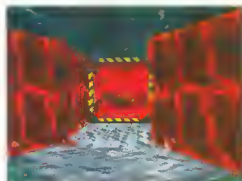


Secret Level 4, Zugang in Mine 14.





Secret Level 5, Zugang in Mine 17.



Mine 17: Der Eingang.

## Secret Level 5

### Der Eingang

Mine 17: Der Guide-Bot führt Sie zum gelben Schlüssel. Hinter diesem läuft ein Schacht nach unten. Flie-

gen Sie ihn entlang, um schließlich in eine runde Halle zu gelangen. Die Halle hat einen Ausgang, den Sie auch benutzen. Sie kommen in einen weiteren Raum. Es geht geradeaus weiter. Schließen Sie auf die Wand, um eine Geheimtür zu öffnen. Dahinter ist der Eingang, der Sie zu Secret Level 5 führt.

Mine 20: Fliegen Sie in den Raum, wo sich der Endgegner befindet, und dort in den Schacht eine Etage höher. Sie sehen an den Seitenwänden zwei braune Befestigungen. Schießen Sie auf beide. Hinter einer ist der Eingang zum Secret Level versteckt.

### Das erwartet Sie

Die Aliens haben einen Schutzschild um den Reaktor gebaut. Finden Sie heraus, wie Sie diesen

abschalten und den Reaktor zerstören können.  
Ihre Gegner: Spartan, Grizzly, Gnat.

## Secret Level 6

### Der Eingang

Mine 21: Lassen Sie sich vom Guide-Bot zur blauen Schlüsselkarte führen. In diesem Raum befindet sich eine Säule mit einer Schalttafel, die Sie zerstören müssen. Gleiten Sie nun zurück, bis Sie in den großen Raum gelangen, in dessen Mitte eine Art Becken ohne Wasser ist. Fliegen Sie nun so weit nach oben wie möglich. Sie befinden sich in einem großen Raum mit einer verschlossenen Gittertür. Achtung: Es gibt zwei Räume dieser Art – nur einer ist der Richtige. Stellen Sie sich vor die Tür, drehen Sie sich um 180 Grad, und schießen Sie auf die grüne Wand. Ein Eingang öffnet sich. Flie-

gen Sie ihn bis zum Ende entlang. Schießen Sie auf die Seitenwände, um somit den Eingang zu Secret Level 6 zu öffnen.

Mine 24: Der gelbe Schlüssel muß gefunden werden. In dem großen Raum, in dem Sie sich nun befinden, gibt es zwei geheime Kammern. Um sie zu öffnen, fliegen Sie ganz nach unten unter die große Säule. An ihrer Unterseite befindet sich eine Schalttafel, die Sie zerschneiden. Nun geht es in die beiden Kammern. In einer befindet sich der Zugang zum Secret Level.

### Das erwartet Sie

Au weia! Die Aliens haben in diesem Level insgesamt vierzehn Reaktoren aufgebaut, die Sie alle zerstören müssen. Und vergessen Sie nicht, rechtzeitig zu verschwinden.

Ihr Gegner: Zeitdruck.

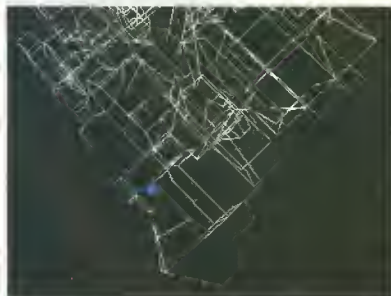
(mk)



Mine 21: Der Eingang.



Secret Level 6: 14 Reaktoren müssen zerstört werden.



Secret Level 6, Zugang in Mine 21.







# Klein & fein

## Virtua Fighter

Haben Sie Lust, einmal den Edgenger Dural zu spielen? Philipp Schönborg hat uns verraten, wie es gemacht wird: Drücken Sie im Titelbildschirm den Joystick 17 mal nach oben. Möchten Sie hingegen gegen Dural kämpfen, ohne vorher die anderen Charaktere zu besiegen, drücken Sie im »Player Select«-Menü: unten, oben, rechts und anschließend links und Block gleichzeitig.

## Klingon!

Michael Ptiel hat uns in aller Kürze die Lösung zum Klingonen-Abenteuer geschickt. Der einzige Lösungsweg sieht wie folgt aus:

### Auf Ihrem Heimatplaneten

1. Gowrons Geschenke: Klicken Sie direkt auf die Geschenke.
  2. Der Streit zwischen Mutter und Volk: Abwarten.
  3. Die Speise für den Vater holen: Wählen Sie rechts unten die Schlüssel mit der roten Füllung.
  4. Killerprobe: Abwarten.
  5. Dem Vater die letzte Ehre erweisen: Schauen Sie sich seine Augen an.
  6. Blutschwur: Klicken Sie auf Gowrons Messer.
  7. River of blood: Ziehen Sie die Maus auf die Feuerstelle zwischen den Klingonen.
  8. Entscheidung: Wählen Sie Gowrons linke Hand.
- An Bord der »Bird of Prey«**
9. Gowrons Befehl: Ignorieren.
  10. Station wählen: Klicken Sie auf den grauhaarigen Klingonen.

## Zurück in der Bar

16. Der Verräter: Wählen Sie den linken der drei Klingonen.

## Und wieder im »Bird of Prey«

17. Die Sprengladung entschärfen: Der Code ist einmal grün, dreimal blau und einmal gelb.

## Zurück auf Ihrem Heimatplaneten

18. Der Verräter in der Familie: Entscheiden Sie sich für Qua'ton, den Bruder Ihres Vaters (der zweite von links).
19. Das Blutgericht: Nehmen Sie dieselbe Waffe wie Qua'ton.

## Die Fugger 2

So mancher Fugger hat bereits soigevoll den Adelstitel an den Haken gehängt. Marcus Quast konnte dem nicht tatenlos zusehen und schickte uns ein paar nützliche Tipps.

### 9.999.999 Taler

1. Starten Sie ein neues Spiel.
2. Speichern Sie den Spielstand ab.
3. Laden Sie den Spielstand (game0.dat = Spielstand 1, game1.dat = Spielstand 2 etc.) mit einem Hex-Editor.
4. Gehen Sie in die Zeile 00009E10. Suchen Sie nach der Eingabe EED02000, und setzen Sie stattdessen 7F9698 ein.
5. Speichern Sie den Spielstand ab, und freuen Sie sich auf reiche Zeiten.

### Im Jahr 1537 starten

1. Beginnen Sie ein neues Spiel, und laden Sie den gespeicherten Spielstand wie gehabt mit einem Hex-Editor.

2. Gehen Sie in die Zeile 00012C10. Suchen Sie nach der Eingabe 4006A0, und setzen Sie dafür 0106A0 ein.
3. Spielstand abspeichern, Spiel neu starten.

## Albion

Patrick Hantke hat uns einen Tip geschickt, mit dem auch verschwundungsüchtige Abenteuerer wieder zu Geld kommen. Gehen Sie auf den Iskal-Planeten zur Hellerin. Sprechen Sie sie an, und beenden Sie das Gespräch wieder. Sie erhalten einen blauen Heiltrank, den Sie verkaufen können. Dieses Spielchen lässt sich endlos wiederholen, bis Sie in Geld schwimmen.



**Geld, Geld, Geld. Gibt es für moderne Helden denn nichts anderes mehr? Bei »Albion« darf geschneft werden.**

## Elisabeth 1.

Und wieder geht es um Geld. Oliver Huels hat einen kleinen Trick entdeckt, der dem Königreich zu Wohlstand verhelfen. Zunächst einmal kaufen Sie zwei Piratenschiffe. Diese rüsten Sie aus und begeben sich auf Kaperfahrt. Plündern Sie nun ein Schiff, und transferieren Sie eine Ware (Edelsteine sind besonders empfehlenswert) auf Ihren Kutter. Wählen Sie die Ware darauf sofort wieder mit »ENTER« an, und bestätigen Sie die Anzahl der vorherigen Transaktion. Drücken Sie wieder »ENTER« und siehe da: Das geplünderte Schiff hat nun eine negative Anzahl der Waren. Das Ganze lässt sich fortsetzen, bis Ihr Schiff voll beladen ist. (mk)

Nein, keine Angst, liebe Klingonen. Wenn Sie unsere Tipps zu »Klingon!« lesen, ist das nicht unehrenhaft.



11. Das Würfelspiel: Achten Sie auf die hellere Kugel, und suchen Sie die linke Hand des Mitspielers.
  12. Beim Essen: Gehen Sie auf das Gesicht des Klingonen.
- In der Bar**
13. Bei der Musikerin: Entweder Stuhl oder Glas wählen.
  14. An der Bar: Klicken Sie auf das blaue Glas.
- Wieder im »Bird of Prey«**
15. Konsole bedienen: Wählen Sie das linke untere Feld und das linke der beiden oberen Felder auf der rechten Seite (kompliziert, geht!).

## Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet:

DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen.

Sie können uns kleine Tipps auch per E-Mail schicken oder vor der Einsendung fragen, ob wir noch eine Lösung benötigen. Die Adresse lautet: >tips@pcplayer.nhn.computer.vu.com. Bitte senden Sie nur Mails und keine Dateien an diese Adresse; Dateien werden wegen der Virengefahr sofort gelöscht.

### BEACHTEN SIE BITTE FOLGENDE SPIELREGELN:

Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt es natürlich ein Honorar. Je nach Umfang und Qualität eines Einsendungs liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark – bei sehr detaillierten Komplettlösungen auch höher. Bitte vergessen Sie daher nicht, uns auf dem Anschreiben schon eine Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an unsere

Redaktion geschickt wurde. Wenn er auch anderen Verlagen vorliegt, müssen wir von einer Veröffentlichung absehen. Wir geben Ihnen bei einer Ablehnung schnellstmöglich Bescheid, damit Sie es woanders versuchen können.

Wir freuen uns über Beiträge auf Diskette. Bitte senden Sie Texte grundsätzlich im Word-Format oder in einem ASCII-Format (»NurText« in Textverarbeitungen). Bildes sollten Sie am besten als »GIF« liefern (auch PCX möglich), selbst gezeichnete Karten möglichst im Format Corel Draw (CDR) oder als EPS-Datei. Bitte auf jeder Diskette eine kleine Datei mit Namen und Anschrift speichern, falls sie von Ihnen Anschreiben getrennt wird. Auf der Diskette sollte ein Aufkleber sein, der aufzeigt, welche Beiträge darauf zu finden sind. Legen Sie bitte zusätzlich einen Ausdruck des Textes bei.

Die Redaktion PC Player ist aus zeitlichen Gründen nicht in der Lage, Ihnen über unseren Tips/Tricks Teil hinaus Hilfestellungen zu geben. Wir haben keine Tips-Hotline, weder schriftlich, noch per E-Mail, per Fax oder Telefon. Wir bitten um Ihr Verständnis.

## Kleinanzeigen

### Biete Software

WISSEN - LERNEN - KINDERSOFTWARE  
Fachgeschäft/Versand in 10585 Berlin  
Haukestraße 16, Tel. 0 30/3 48 22 51  
Liese Grotts!! Händler erwünscht! ☐

MAGIC - Computer & Spiele  
Breitenfeldstr. 46 - 91126 Schwabach  
Tel. 09 11/6 32 02 41  
Fax 09 11/6 32 78 95  
Spiele noch günstiger, da ab 2ter  
Lieferung per Rechnung! Preisliste  
kostenlos! ☐

### Biete Spiele

PC-Spiele, superpreiswert!  
H. Dietrich  
Stegerwaldstraße 57 12277 Berlin  
Telefon: 0 30/7 21 19 18

### Verschiedenes

4x1 MB/Simmi + PS2 Adapt. 100,-  
DM, Dark Forces 49,- DM  
Tel. 0 61 34/2 15 15, ab 18.00

Suche ältere PC-Adventures im  
Original-Karton u. guten Zustand  
(z.B. v. Sierra u. Lucas)  
Tel. 06 41/20 25 42  
von 20<sup>30</sup>-22<sup>00</sup> Uhr.

## SOFTWARE SCHULE



Nach zahlreichen Veröffentlichungen z.B. im  
PLAYGIRL, ADVOCATE MEN oder vielen anderen  
Magazinen, präsentieren wir eine  
hervorragende Sammlung von Arbeiten des  
bekannten Fotografen Jose Arroyo. Die Foto-CD  
für PC, Mac & CDi gibt es für 49,90 DM  
Versandkosten: DM 8,-

Wir führen auch auf Anfrage  
Ausgaben an CD-ROM, Video-CD  
und Musik-CD. Fortlaufend  
die doch zu hohen noch  
besser werden. Kontaktieren  
Prospekt an...

Axel Kremer Software  
Kippenstr. 12 - 1440 Bohns  
Tel.: 02131 - 91 13 17  
Fax: 02131 - 91 13 18  
t-online: 'GATV19'

Selbstverständlich veröffentlichen  
wir keine Anzeigen, in denen  
für Softwareprodukte geworben  
wird, die indiziert sind oder gegen  
Strafvorschriften verstoßen.

Anzeigenschluß für die  
nächsterreichbaren Ausgaben  
Heft 10 v. 4.9.96 ist am 7.8.96  
Heft 11 v. 2.10.96 ist am 3.9.96

Bei Fragen zu Kleinanzeigen wenden Sie sich bitte an  
Edith Hufnagel  
Tel. 0 89/9 91 15-364  
Fax 0 89/9 91 15-377

## Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei  
Schriftverkehr und  
Zahlungen neben der  
vollständigen  
Anschrift stets Ihre  
Abo-Nummer.

Sie vermeiden damit  
unnötige Verzögerungen  
bei der Bearbeitung  
Ihres Abonnements.

**Vielen Dank**

**Ihre DMV-  
Versandabteilung**

## INSEKTENVERZEICHNIS

AB Union GmbH	121	KaroSoft	135
Althoff Computerspiele	163	Konami Deutschland	137, 139, 143, 145, 147, 153, 155
Audioland International	129	Kremer Axel	161
Bachler Computer Vertrieb	105	L & L Telco	163
Bomico	12/13, 19, 35, 38/39, 45, 50/51, 58/59	Magic Entertainment	135
Call	63	Magic Line	159
CDV Software	73	Media Point Vertrieb	20/21
CIC Video GmbH	47	Media World GmbH	23
Codemasters Rachel	49	Micro Fun	129
CompuServe GmbH	---	Multi Media Soft	135
Computer Versand Boch	109	Mystic Computer Parts	141
CPS Heideck	15	Novitas GmbH	59
Cross Computersystem	113	OKAY Soft	159
Delius Klasing Verlag	141	PC FUN GmbH	159
DHD Der Heisse Draht	159	Philip Morris GmbH	169
DMV Vertrieb	6, 99, 125, 165, Beihefter	Power World	57
Electronic Arts	25, 27	Schadt	163
Eisa	17	Sega Deutschland	55, 75
ENSONIQ	143	SOFTSALE Versand	101
Game It!	95	Software Company	93, 99
Groß Electronic	141	Soundware Audio Team	83
Guillemot Intern.	77	Test'n Take	129
Highway to Hell	91	Topware CD-Service	179
Hiat Shop	159	unicef	127
Jet Stream	107	Virgin Interactive	4/5
Joysoft	37	Wial Versand Service	115

Teilbeilagen: 1 & 1 Direkt; Der EDV-Berater.

### ► CDs flatterfrei geklebt

Wie bei vielen schnellen CD-Laufwerken kommen auch in meinem 6fach-Gerät von Philips so manche schlecht gepreßten CDs ins Flattern. Um Beschädigungen und die starken Geräusche zu vermeiden, wuchte ich diese Scheiben mit kleinen Adreßetiketten aus. Durch Probieren findet man schnell die richtige Stelle, man kann auch mehrere Aufkleber übereinander anbringen, um das Gewicht zu erhöhen.

(Johannes Grötten)

Daß wir darauf noch nicht selbst gekommen sind ... Vielen Dank für diesen Tip, der tatsächlich funktioniert. Dennoch sollte man diese ausgewuchteten CDs nur als Notlösung sehen; denn wenn sich der Aufkleber im Inneren des Laufwerkes löst, und dann etwa auf der Linse landet, ist Feierabend – diesmal für das Laufwerk! Flatternde CDs sind Produktionsmängel und sollten beim Spiele-Hersteller umgetauscht werden. In unseren Versuchen kamen vor allem ältere Laufwerke schlechter mit nicht ganz ebenen Scheiben oder exzentrischen Löchern zurecht als brandneue Geräte.

Tritt das Hubschraubgeräusch also bei besonders vielen CDs auf, ist auch das Laufwerk zu verdächtigen.

Johannes Grötten hat gleich einen Musteraufkleber zum Auswuchten von CDs mitgeschickt. Eine dauerhafte Lösung ist das wegen der Gefahr des Verklebens im Laufwerk allerdings nicht.



### ► VESA wie kaufen?

Ich möchte mir einen neuen PC kaufen und bin bei der Grafikausstattung unsicher:

- 1.) Hat jede neuere PCI-Karte einen VESA-Treiber der Version 2.0?
- 2.) Auf der Verpackung vieler Spiele ist zu lesen: »Grafikkarte mit VESA-Treiber erforderlich«. Was bedeutet das, was brauche ich, um diese Spiele benutzen zu können?
- 3.) Ist der UNIVBE notwendig, wenn meine Grafikkarte einen VESA-Treiber 2.0 im BIOS hat? (Patrick Schnabel)

1.) Leider nein. Viele Hersteller scheuen die Entwicklung eigener BIOS-Versionen, die für VESA 2.0 nötig wären, und verweisen auf UNIVBE. Welche VESA-Version sich auf der Karte befindet, läßt sich mit dem DOS-Programm MSD herausfinden, das unter anderem in PC Player 7/96 auf Seite 153 beschrieben wurde.



Außerdem sollte auf der Packung stehen, ob ein VESA-Treiber mitgeliefert wird.

2.) Wenn auf der Packung ausdrücklich ein VESA-Treiber verlangt wird, dann wird das Spiel ohne diesen Treiber nicht laufen. Manche Programme sagen nur »VESA-Treiber für SVGA benötigt«; dann können Sie das Spiel ohne den Treiber in der niedrigen VGA-Auflösung spielen.

3.) Im Prinzip nein. UNIVBE zaubert aber aus vielen Grafikkarten noch zusätzliche Auflösungen, die der Gra-

fikkartenhersteller in seinem BIOS nicht vorgesehen hat. Der verwendete Grafikchip beherrscht diese Modi aber durchaus. Ist zudem nur ein VESA-BIOS in den Versionen 1.02 oder 1.2 vorhanden, kann UNIVBE mit seinem 2.0-Treiber mehr Tempo bringen. Das Ausprobieren lohnt sich also.

### ► Wie schnell ist mein Pentium?

Ich besitze einen Pentium mit 200 MHz. Leider hat das Gehäuse des neuen Rechners keine MHz-Anzeige, so kann ich nicht sicher sein, daß der neue PC auch wirklich so schnell ist. Wie kann ich das feststellen? (Matthias Brandstetter)

Mit einem Meßprogramm wie den Norton Utilities für Windows 95. Die MHz-Anzeigen eines PC-Gehäuses sind keineswegs an den Prozessor angeschlossen, sondern werden auf eine bestimmte Zahl fest eingestellt und können so alles möglich angeben. Technik-Freaks lassen so beispielsweise ihre Initialen auf den angeblichen MHz-Anzeigen erglimmen. Leider fehlt bei den meisten PCs die Anleitung, mit der Sie die Anzeige selber umprogrammieren können.

### ► Windows 95 in 16 Farben

Meine Grafikkarte vom Typ Hercules Stingray läuft unter Windows 95 nur noch mit 16 Farben. Unter Windows 3.11 waren es noch 256 Farben. (Florian Lesske)

Hier ist entweder der Standard-VGA-Treiber von Windows 95 aktiv, oder ein alter Windows-3.11-Treiber wurde bei der Installation mitgenommen. Windows 95 hält aber einen korrekten Treiber für den Advance-Logic-Chip dieser Grafikkarte bereit, also sollte der auch benutzt werden:

- 1.) Starten Sie Windows 95 durch einen Druck auf F5 nach dem Erscheinen der Meldung »Starten von Windows 95« im abgesicherten Modus.
- 2.) Klicken Sie erst das Symbol »Arbeitsplatz« mit der rechten Maustaste an und dann den Befehl »Eigenschaften«.
- 3.) Es erscheint ein Fenster, in dem Sie »Geräte-Manager« anklicken müssen.
- 4.) Gehen Sie auf den Eintrag »Grafikkarten«, und »Entfernen« Sie alle vorhandenen Geräte.
- 5.) Starten Sie Windows 95 über den »Start«-Knopf neu.







Sobald sich Windows wieder meldet, beschwert es sich über eine falsch konfigurierte Grafikkarte. Folgen Sie den Anweisungen, dann wird nach kurzer Suche der richtige Treiber aktiviert. Die Windows-95-CD müssen Sie dazu allerdings bereithalten. Alle weiteren Einstellungen zur Auflösung und Farbzahl werden über die Systemsteuerung im Start-Menü und deren Symbol »Anzeige« erledigt.

### ► Komplett-PC oder Motherboard kaufen?

Ich habe da mal eine Verständnisfrage: In verschiedenen Zeitschriften wird immer gesagt, wenn man ein vollwertiges Pentium-System haben will, soll man sich einen neuen Pentium-Rechner kaufen. Nun bin ich allerdings ein bißchen verwirrt: Der Hauptbestandteil eines PC ist doch (wie der Name schon sagt) das Motherboard. Darum reicht es meiner Ansicht nach doch völlig aus, wenn man sich nur ein neues Motherboard mit Pentium-Prozessor kauft. Der einzige Nachteil daran ist, daß die Grafikkarte, Festplatte und eventuell die Speicherbausteine nicht mehr dem neuesten Stand der Technik entsprechen, also etwas langsam sein könnten. Ich besitze zum Beispiel einen 486DX4/100 Prozessor mit PCI-Bus und PS/2-SIMMS, also paßt meine »alte« Hardware noch.

(Matthias Lieders)

In diesem Fall bietet sich wirklich ein schrittweises Upgrade an. Der Rat zum Komplett-PC rührt vor allem aus der Tatsache, daß ein vollständiger Rechner immer noch billiger ist, als ein Eigenbau aus Komponenten, die im Fachhandel gekauft werden. Bei älteren Speichermodulen von 70 Nanosekunden Zugriffszeit müssen Pentium-PCs mit Chips von 100, 133, 166 oder 200 MHz über das BIOS-Setup oft etwas gebremst werden.

### ► Ein Netzwerk – zwei schnelle Rechner?

Ich plane eine Nullmodemverbindung für Netzwerkspiele, und habe dazu zwei Fragen:

- 1.) Benötigt man zwei schnelle Rechner für eine hohe Grafikauflösung oder reicht ein leistungsfähiger Pentium mit 133 MHz auf der einen Seite, und ein 486er mit 33 MHz auf der anderen Seite aus?
- 2.) Werden bei einer Nullmodemverbindung die parallelen oder seriellen Schnittstellen miteinander verbunden?

(Jürgen Fritz)

Die Antworten ausnahmsweise in umgekehrter Reihenfolge. Wie der Name »Nullmodem« nahelegt, wird das Kabel wie auch ein Modem an die seriellen Schnittstellen angeschlossen. Darüber werden dann ausschließlich Daten bezüglich der Position der einzelnen Spieler und deren Aktionen übertragen, alles weitere müssen die PCs für sich erledigen. Daraus folgt auch, daß bei dieser Art der Vernetzung der langsamere PC den schnelleren ausbremst. Anders ist das bei Spielen mit richtigen Netzwerkkarten: Hier kann zwar auch nur jeder PC die Grafik so schnell aufbauen, wie es sein eigener Prozessor und die Grafikkarte hergeben, aber die beiden müssen nicht vollkommen synchron laufen. Aber auch

hier kann es bei manchen Spielen aufgrund ihrer Programmierung so sein, daß der langsamste PC das Spieltempo angibt.

Bei Einsatz eines Netzwerks sollte der schnellere PC dann der »Master« sein, auf dem das Spiel zuerst gestartet wird. Bei der Vernetzung per Nullmodem ist außerdem auf Schnittstellen mit einem »UART 16550« zu achten. Ein Baustein dieses Typs enthält einen schnellen Zwischenspeicher (FIFO), der den Rest des PC vom Übertragen der Daten entlastet.

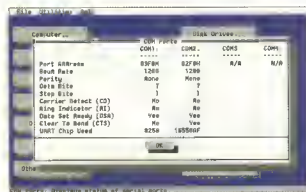
### ► Modem macht Maus müde

Ich habe folgendes Problem mit meiner Maus: Immer wenn das Modem angeschlossen ist und ich online bin, läßt sich der Mauszeiger nur noch sehr ruckelig bewegen, bis er nach kurzer Zeit ganz stehen bleibt. Wie kann ich dem Abhilfe schaffen?

(Rolf Letzner)

Indem nicht Maus und Modem auf die selben Ressourcen zugreifen. Vorgesehen sind in einem PC vier serielle Schnittstellen (COM-Ports) von Nummer 1 bis 4. Die Ports 1 und 3 benutzen dabei den IRQ »Interrupt« 4, Schnittstelle 2 und 4 müssen sich IRQ 3 teilen. Die meisten Maustreiber und Spiele finden aber nur eine Maus an den Schnittstellen 1 oder 2, folglich ergibt sich der Anschluß des Modems von selbst: Hängt die Maus an Schnittstelle 1, gehört das Modem an Nummer 2 oder 4, bei einer Maus an COM-Port 2 sollte das Modem an Nummer 1 oder 3 angeschlossen werden. Auskunft über die installierten Schnittstellen gibt wieder einmal das DOS-Programm MSD, interessant sind hier die Schaltflächen »IRO Status« und »COM Ports«.

(nie)



Gerade bei Problemen mit Maus und Modem hilft MSD, um Ressourcenkonflikte zu beheben. Das Programm wird seit Version 5.0 mit MS-DOS geliefert und steht im MSD-Verzeichnis.



Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Verstiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre

Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.

Unsere Adresse:

DMV Verlag

Redaktion PC Player, »Technik Treff«

Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen

Oder per E-Mail:

treff@pcplayer.mhs.compuserve.com – Bitte ohne Datei-Anhänge!

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Umschläge mit.

**Jetzt gibt es das einzige und ultimative**

**Magazin für die PlayStation von Sony -**

**exklusiv mit Spiele-Demo-CD-ROM!**

**Testen Sie die nächsten drei Ausgaben**  
**und sparen Sie dabei 50%.**



Die PlayStation von Sony ist die ultimative Spiele-Engine im Konsolen-Markt. Und das offizielle PlayStation Magazin ist die ultimative Zeitschrift dafür: Objektive Spiele-Tests, Zubehör-Beratung, Preview, Trends - nur in diesem Magazin finden Sie alles, was es zur PlayStation zu sagen gibt. Doch das ist noch nicht alles, denn das PlayStation Magazin hat die exklusive Lizenz für die CD-ROM: Jeden Monat packen wir hier gemeinsam mit Sony aktuelle Spieledemos drauf, die Sie so nirgendwo anders sehen können! Damit Sie das jetzt ganz live und selbst erleben können, machen wir Ihnen ein ultimativeres Angebot: 3x PlayStation Magazin für nur 20,-DM!

Bitte ausgefüllten Coupon an:  
DMU-Verlag, PlayStation Magazin,  
Abu-Service CSJ,  
Postfach 14 82 20,  
80452 München  
schicken oder  
unter 089 -  
202 40 215  
faxen!

**3x PlayStation Magazin  
mit CD-ROM -  
50% günstiger!**

☐ Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben des PlayStation Magazins! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit über 10% Preisvorteil! DM 11,50 pro Ausgabe statt DM 12,80! für DM 138 / 12 Ausgaben Auslandspreise auf Anfrage! Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

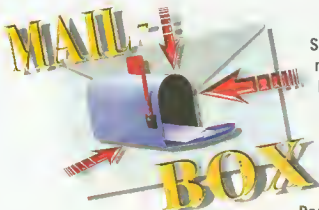
Name/Vorname \_\_\_\_\_

Straße Nr. \_\_\_\_\_

P.Z. Ort \_\_\_\_\_

Datum: 1. Unterschrift  
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutsche Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 14 Tagen beim DMU-Verlag, PlayStation Magazin, Abu-Service CSJ, Postfach 14 82 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Abnehmens meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige den durch meine 2. Unterschrift



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich an den DMV-Verlag, Redaktion PC Player,

Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen.

Oder per E-Mail an »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com«.

### Lob für den CD-Collector

Der CD-Collector, den Ihr zum Heft dazu gepackt habt, ist wirklich super! Endlich mal eine gute, platzsparende Möglichkeit, meine PC-Player-CDs aufzubewahren. Kann man davon bei Euch – auch gegen Entgelt – noch welche nachbestellen? Zwölf Fächer hat einer – ein Jahrgang. Zusammen mit den bisherigen CD-Players und den noch folgenden 96er-Ausgaben habe ich schon fast drei Jahrgänge.

(Dirk Slodzinski)

Danke für das Lob für den CD-Collector aus Ausgabe 8/96, den es zur Zeit aber nicht einzeln gibt. Wir prüfen gerade, ob wir den Collector auch solo anbieten können und werden garantiert für den nächsten Jahrgang eine weitere Sammelmappe produzieren. Wenn sich was tut, geben wir es selbstverständlich in PC Player bekannt.

### Hugo statt Hewlett

Woher bekommt Ihr die Infos bezüglich historischer Hintergründe? Aus der Witzseite der »Bild am Sonntag«? Ich hasse es, ein Besserwisser zu sein, aber ein innerer Zwang treibt mich dazu: Der Gründer des Templerordens heißt »Hugo de Payens«, er gründete (nach Wilhelm von Tyrus) 1118/19 (also ca. 20 Jahre nach der Eroberung Jerusalems) die »Arme Ritterschaft Christi vom Salomonischen Tempel«, nachdem er unaufgefordert beim König von Jerusalem vorsprach und von diesem einen Flügel seines Palastes zu Verfügung gestellt bekam. Neun Jahre grüßte er mit acht Kameraden dort, und diese haben offensichtlich etwas zu Tage gefördert, was großen Wert hatte. Es ist bis heute nicht bekannt, um was es sich handelte. Der Rest Eurer kleinen Geschichtsstunde stimmt einwandfrei.

(Thorsten Moog)

Vielen Dank für die Korrektur. Unsere Geschichtsdaten stammen von einem verrauschten Interview-Band, aus dem wir mühsam Charles Cecils (Designer von Baphomets Fluch) Angaben zum Templerorden rekonstruierten. Leider hat Charles es zeitlich nicht geschafft, unser nicht ganz korrekt abgeschriebenen Text zu verbessern. Oem sei hiermit Abhilfe getan.

### Wo bleibt denn nun der Keeper?

Bescheidene Frage: Habt Ihr genauere Daten darüber, wann »Dungeon Keeper« genau herauskommen soll? Bullfrogs Ver-

triebs-Hotline und der Webserver in England können auch nichts Genaues sagen. Noch eine Frage: Wißt Ihr, was aus »Pax Imperia 2« geworden ist? Der Webserver von Blizzard läßt in dieser Beziehung keine Infos rüberwachen! Ich werde das Gefühl nicht los, daß das Projekt gestorben ist.

(Michael Jahn)

Der Keeper hat sich nach jüngsten Angaben von Bullfrog jetzt bis zum Herbst 1996 verzögert – wir kauen weiter an unseren Fingernägeln. Bei Blizzard hat man sich ebenfalls entschlossen, Pax Imperia 2 optisch und spielerisch moderner zu machen; vor Weihnachten werden wir kaum was Neues von dem Produkt hören.

### Wieso kein Quake auf der CD?

Ich verstehe nicht, warum die am 23.6. erschienene Demoversion von »Quake« nicht auf Eurer CD war. Die August-Ausgabe kam am 10.7. raus. Ihr hattet über 2 Wochen Zeit!

(Sebastian Husnik)

Quake ist aus zwei Gründen nicht auf der PC-Player-CD-RDM enthalten. Zum einen hat uns die Vertriebsfirma des Spiels dieses ausdrücklich untersagt; wir dürfen die Quake-Shareware nicht auf unsere CDs tun, auch wenn wir wollten. Zum zweiten reichen zwei Wochen tatsächlich nicht. Das Heft, das am 10. Juli erscheint, muß schon Ende Juni gedruckt werden; die CD-RDM wird sogar einige Tage früher produziert. Es ist schließlich kein Pappentstiel, über 300 000 Hefte zu drucken und an über 8 000 Verkaufsstellen in Deutschland zu transportieren.

### Ärger über das World Wide Web

Die Sache mit der PC Player Website ist ziemlich unfair. Die Leser, die regelmäßig ihre Abonnementgebühren bezahlen (wie ich), müssen sich doch ziemlich betrogen vorkommen, denn sämtliche Heftinhalte sind schneller, teilweise ausführlicher und vor allem kostenlos im WWW zu beziehen. Dazu gibt es gleich sämtliche Links zu den Softwarefirmen und den Demos, was besonders den Plus-Lesern übel aufstoßen dürfte.

(Jan Malte Haar)

Natürlich sind unser Abonnenten bevorzugte Kunden und erhalten PC Player einige Tage bevor das Heft am Kiosk liegt (wenn die Post mitspielt). Die meisten Abo-Leser haben PC Player

schon am Samstag vor dem eigentlichen Erscheinungstag. Und natürlich packen wir nicht das ganze Heft ins Internet: Lediglich einige wenige Artikel sind dort zu lesen. Zur Zeit sind weniger als fünf Prozent der aktuellen Ausgabe im Netz, was 95 Prozent haben unsere Abonnenten weiterhin schneller als die »normalen Leser.

### SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com« (ohne Leerzeichen). Natürlich erreichen uns auch Briefe unter der Adresse

DMV VERLAG  
Redaktion PC Player  
Dornacher Str. 3d  
85622 Feldkirchen

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.



## » WER ZU SPÄT KOMMT ...

... der wird halt nicht getestet. Hier mal die aktuelle Liste von Spielen, die wir wirklich gerne mal ausprobieren würden – wenn sie denn diesen Monat fertig werden!

»Syndicate Wars« (Bullfrog), »Golden Gate Killer« (Grolier), »Links LS« (Access), »Orion Burger« (US Gold), »Die Hard Trilogy« (20th Century Fox). Vom »Dungeon Keeper« träumen wir noch nicht mal – der kommt wahrscheinlich erst kurz vor Weihnachten vorbeigeschnitten. Garantiert getestet wird allerdings die neue, angeblich fehlerfreie Version des »F1 Manager 96« von Software 2000.

Sierra schickt Sie ins Lighthouse»

## » LICHT INS DUNKEL

Sierras Ausflug in das Myst-Genre nimmt konkrete Formen an: Nächsten Monat sollte der Testbericht zu »Lighthouse« unsere Seiten erhellen. Neben dem ganz besonders ausführlichen

Bericht gibt es auch ein Interview mit Science-fiction-Autor Gentry Lee, der für Sierra zusammen mit dem legendären 2001-Erfinder Arthur C. Clarke am Adventure »Rendezvous with Rama« arbeitet.

## » 3D-GRAFIKKARTEN – DER GESCHWINDIGKEITSTEST

Das Warten hat ein Ende: Wir haben 3D-Karten, wir haben endlich Spiele, die sie unterstützen, und unsere Stoppuhr ist geputzt. Der ultimative PC-Player-Vergleich sagt Ihnen: Wieviel Speed bringt eine 3D-Grafikkarte? Welche 3D-Karte ist heute die schnellste? Und lohnt es sich, auf die zweite Generation zu warten, die im Herbst erscheinen soll?

## » 3D, DIE ZWEITE – DER NEUE COMPETITION PRO

Neben den Gravis-Sticks gehört die Competition-Pro-Serie von Dynamix zu den anerkannten Joysticks auf dem Markt. Jetzt erscheint das neue

Ungewöhnliche Form, viel Funktion: Competition Pro 3DEE

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

WORK IN PROGRESS  
PC PLAYER  
10/96

Modell als Antwort auf den Sidewinder 3D: Der »Competition Pro 3DEE« setzt noch eine weitere Achse drauf, denn er erkennt Bewegungen nach oben und unten.

## » MIT BLUE BYTE UNTERGETAUCHT

Von wegen leise – bei »Schleichfahrt« von Blue Byte geht es besonders hektisch und laut zu. Das U-Boot-Actionspiel ist vielleicht schon test-aber zumindest preview-bereit.

Und weil es so schön war, kommt die Schleichfahrt-Demo voraussichtlich auf die nächste CD-ROM. Damit es etwas trockener zugeht, steigen wir dann in einen Hubschrauber um: »Hind« von Digital Integration läßt schon mal den Rotor warm laufen.

## » GARANTIRT IM TEST

Die folgenden Spiele werden garantiert nächsten Monat getestet, denn sie haben nur knapp diese Ausgabe verpaßt: »Speed Rage« von Telstar ist ein Rennspiel, das in Deutschland programmiert wurde. Von CDV erreicht uns ein weiterer Myst-Clone namens »Milo«. Sieben Welten gilt es zu durchpuzzeln, bevor Super-Computer Milo das Geheimnis des Universums preis gibt. Und beim Grafik-Adventure »Synergist – Der Blaue Staub« von 21st Century lösen Sie einen Kriminalfall in der Zukunft.

Alle dies und viele weitere Spieltests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

PC PLAYER  
10/96  
erscheint am  
4. September

## Plug-In-Wahnsinn

Wenn Sie sich mit dem Netscape Navigator durch das World Wide Web hangeln, kennen Sie bestimmt folgende Situation: Sie haben just die Informationen gefunden,

hinter denen Sie schon lange her waren. Doch noch bevor die ersten Buchstaben erscheinen, öffnet sich ein Fenster, in dem der Navigator meldet, daß er einen Dateityp nicht kennt. Richtig, den kann man nur mit dem passenden Plug-In, einem Zusatzprogramm, das sich in den Browser einklinkt, lesen. Da mittlerweile schon die merkwürdigsten Plug-Ins kursieren (wollten Sie nicht immer schon eine Excel-Tabelle im Netscape Navigator bearbeiten?), konnte eine Verulung des Ganzen nicht lange auf sich warten lassen. Im Rahmen einer Werbesite für den Sony-Film Multiplicity ([www.spe.sony.com](http://www.spe.sony.com)) finden wir Plug-Ins für »Veggiescape«. »Live Cats and Dogs« bietet »die Kameradschaft und Wärme einer lebenden Katze oder eines Hundes direkt im Veggiescape-Fenster«. Es wird nicht empfohlen, beide Tiere auf einmal herunterzuladen, weil das zu Abstürzen

führen könnte. Noch besser: die »virtuelle Papst-Audienz«. Zur optimalen Vorbereitung wird ein Bastelbogen für eine Mitra während des Besuchs ausgedruckt.

## titikis MS-SpielDOSe

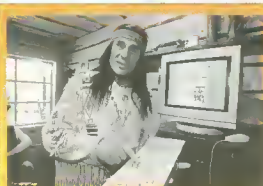


»Kennen wir Internet-Surf-Anfänger nach der ersten Telefonrechnung.«

## Surfer und Indianer

Ferienzeit, Urlaubszeit – eine nette Grußkarte schickte uns ein alter Bekannter: Earthworm Jim hat es nach den hektischen Tagen im Kampf gegen allerlei böses Gesindel ins sonnige Kalifornien verschlagen, wo er mit ein paar alten Kumpels munter im Pazifik surft.

Let's go surfing now!



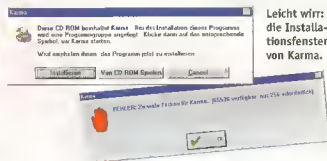
Halt ein, Winnetou, die Pfeiltasten sind vergiftet!

In gänzlich anderen Regionen surft der wahlbekannte Indianerhäuptling Winnetou. Der Anlaß: Die Karl-May-Festspiele von Bad Segeberg sind nun auch im Internet mit einer eigenen Homepage zu finden ([www.karl-may-spiele.de](http://www.karl-may-spiele.de)). Die grauen Flächen auf der Internet-Landkarte schließen sich. Nun ist es nur nach eine Frage der Zeit, bis ihr Supermarkt aus der Ecke seine Angebote täglich neu auf der eigenen Webpage anbietet.

## Böses Karma

Das eher unterdurchschnittliche Knobelspiel »Karma« verheißt schon bei der Installation nichts Gutes. Das Installationsfenster duzt und siezt den Spieler munter durcheinander und kann nicht gerade gute Noten für Rechtschreibung einfahren. Der unerschrockene Spieletester läßt sich dadurch jedoch nicht ins Bockshorn jagen. Nach vollendeter Installation dann die bizarre Fehlermeldung des Monats: Karma wird ob der Farbenvielfalt von Windows ganz schwindelig und bittet mit roteroberer Hand um die Quittierung der Meldung. Eine Schaltfläche mit der Aufschrift »Ändere nun die Farbteufel« scheint schon den Weg ins Nirvana gefunden zu haben.

(ra)



Leicht wird: die Installationsfenster von Karma.



# MEDIUM

Your way to flavor.



# DAS FINALE DER NORDLAND-TRILOGIE

Das Schwarze Auge

## Schatten über Riva

Unverbindliche  
**49<sup>95</sup> DM**  
Preisempfehlung

Ab September im Handel

Etwas Unheimliches  
geht in der Küstenmetropole Riva vor sich. Inzwischen  
die Spinnhäuten, die die  
schrecklichen Wesen, die zu  
Tausenden die Menschen in  
Aventuren bedrohen. Es liegt an  
Dir, mit einer handvoll mutiger  
Helden die Geheimnisse der Stadt  
und ihrer Schicksale zu erkunden.  
Bringt Riva nicht die Hingabe eines  
ganzen Reiches zum Opfer, sondern  
gar das Leben der gesamten  
Menschheit ein Ende haben. Lass  
die Schatten nicht zur ewigen  
Verhängnis werden.  
Du erwartest Dich...



Jetzt erhältlich

**Das Schwarze Auge - Teil I + II**  
Unverbindliche Preisempfehlung je CD-ROM **29,95 DM**

GUTE SOFTWARE PREISWERT!  
**TopWare.**

AG • D-68229 Mannheim • Akademie Str. 25 • Telefon 0621-48030 • Telefax 0621-4803200